



PENERBIT
YAYASAN HUMANIORA

RUANG PUBLIK

Dalam PERANCANGAN KOTA



NINIEK ANGGRIANI

RUANG PUBLIK

DALAM PERANCANGAN KOTA

Ninie Anggriani

RUANG PUBLIK

DALAM PERANCANGAN KOTA

PENERBIT
YAYASAN HUMANIORA

RUANG PUBLIK

DALAM PERANCANGAN KOTA

Oleh : Niniek Anggriani

Edisi Pertama
Cetakan Pertama, 2010

Hak Cipta © 2010 pada penulis,
Hak Cipta dilindungi oleh Undang-undang. Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun, secara elektronis maupun mekanis, termasuk memphoto copy, merekam atau dengan teknik perekaman lainnya tanpa izin tertulis dari penulis dan penerbit. Isi buku merupakan tanggung jawab penulis.

Penerbit :

Yayasan Humaniora

Jl. Melati gang Apel No. 6
Klaten 57412
E-mail : humaniorapenerbit@yahoo.co.id

Anggriani, Niniek

RUANG PUBLIK DALAM PERANCANGAN KOTA/
Niniek Anggriani
- Edisi Pertama-Klaten; Yayasan Humaniora, 2010
x + 118 hlm, 1 Jil. : 23 cm

ISBN : 978-979-3327-78-5

1. ARSITEKTUR

I. Judul

**Sanksi Pelanggaran pasal 44 :
Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1987 tentang
Perubahan Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982**

Tentang Hak Cipta

1. Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak mengumumkan atau memperbanyak suatu ciptaan atau memberi izin untuk itu, dipidana dengan pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 100.000.000,- (seratus juta rupiah).
2. Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 50.000.000,- (lima puluh juta rupiah).



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas Rahmat dan Hidayah-Nya kami dapat menyelesaikan buku dengan judul Ruang Publik Dalam Perancangan Kota ini dengan baik.

Buku Ruang Publik Dalam Perancangan Kota ini sengaja diterbitkan untuk dipergunakan sebagai acuan bagi pembaca dan mahasiswa pada Program Studi Arsitektur dan memberikan wawasan dan cakrawala pemahaman, sementara dalam hal kedalaman dan ketajaman materi, penulis masih mengharapkan pembaca untuk membuka buku teks yang lain.

Kritik dan saran akan diterima dengan senang hati demi lebih sempurnanya buku ini. Semoga apa yang tertuang disini akan bisa memberikan kontribusi bagi segala upaya yang telah dilakukan didalam Pembangunan Nasional.

Surabaya, Juni 2010

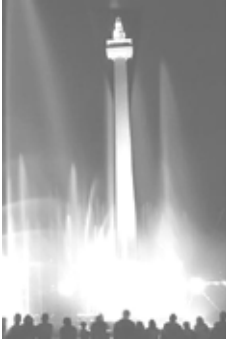
Penulis



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
BAB 1 PARADIGMA BARU PERANCANGAN KOTA	1
1.1. Pendahuluan	1
1.2. Perencanaan Tata Ruang	2
1.3. Ruang Publik Kota	4
1.3.1. Taman Umum (<i>Public Parks</i>)	5
1.3.2. Lapangan Dan Plaza (<i>Squares And Plazas</i>)	6
1.3.3. Peringatan (<i>Memorial</i>)	7
1.3.4. Pasar (<i>Markets</i>)	7
1.3.5. Jalan (<i>Streets</i>)	7
1.3.6. Tempat Bermain	9
1.3.7. Ruang Komunitas	9
1.3.8. Jalan Hijau Dan Jalan Taman	10
1.3.9. Atrium/Pasar Di Dalam Ruang	10
1.3.10. Ruang Di Lingkungan Rumah	11
1.3.11. <i>Waterfront</i>	11
1.4. Teritori Ruang Publik	15
1.5. Konsepsi gestaltic dan struktural	26
BAB 2 RUANG PUBLIK SEBAGAI ELEMEN PERANCANGAN KOTA	35
2.1. Urban Design	35
2.2. Lingkup Urban Design	36
BAB 3 RUANG PUBLIK DAN KUALITAS RUANG KOTA	39
3.1. Pendahuluan	39
3.2. Permasalahan Ruang Publik	41
3.3. Asesori Ruang Publik	42

3.4.	Ruang Publik, Kualitas Ruang Kota Dan Tingkat Sosial	43
3.5.	Kriteria Desain Tak Terukur	45
BAB 4	PENINGKATAN KUALITAS RUANG PUBLIK KOTA	53
4.1.	Pendahuluan	53
4.2.	Ruang Publik Yang Aksesible	60
4.3.	Politik Ruang Publik Kota	64
4.4.	Ruang Publik Sebagai Tempat Bermain Bagi Anak-Anak	66
BAB 5	PERANAN RUANG PUBLIK DALAM PERANCANGAN KOTA	85
5.1.	Pendahuluan	85
5.2.	Sistem Ruang Terbuka dan Tata Hijau	93
5.3.	Komponen Penataan	93
5.4.	Tata Kualitas Lingkungan	97
BAB 6	KONSEP DASAR PERANCANGAN RUANG PUBLIK	105
6.1.	Tatanan Ruang Publik	105
6.2.	Manajemen Ruang Publik	109
6.3.	Kesimpulan	113
	DAFTAR PUSTAKA	115
	TENTANG PENULIS	117



1

PARADIGMA BARU PERANCANGAN KOTA

1.1 Pendahuluan

(Robenstein.H, 1992), (6) Kegiatan pendukung, (7) Tanda-tanda (Broadbent.G, 1980), dan (8) Konservasi (Cohan.N, 1999; Lynch, 1981). Perancangan kota pada dasarnya merupakan kegiatan untuk mengatur ruang kota agar aktivitas kehidupan manusia dan lingkungan alam di sekitarnya berkembang secara harmonis dan bersifat lestari.

Dua hal pokok yang menjadi azas pemanfaatan ruang di Indonesia yakni pertama, adanya tiga unsur penting dalam penataan ruang kota yaitu manusia beserta , aktivitasnya, lingkungan alam sebagai tempat, dan pemanfaatan ruang oleh manusia di lingkungan alam tersebut.

Ketiga unsur ini merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan dan berada dalam keseimbangan, sehingga aktivitas

manusia dalam rangka pemenuhan kebutuhan hidupnya harus memperhatikan kemampuan daya dukung lingkungannya yang berorientasi pada kehidupan yang berkelanjutan. Kedua, proses pemanfaatan ruang harus bersifat terbuka, efektif, partisipatif agar terwujud ruang yang aman, nyaman, produktif dan berkelanjutan.

Secara geografis Negara Kesatuan Republik Indonesia berada pada kawasan rawan bencana, sehingga diperlukan penataan ruang yang berbasis mitigasi bencana sebagai upaya meningkatkan keselamatan dan kenyamanan kehidupan dan penghidupan. Hal tersebut di atas diatur oleh Undang Undang Republik Indonesia Nomor 26 tahun 2007 tentang Penataan Ruang, yang memiliki perlindungan hukum dan mampu memenuhi kepentingan semua pihak, terpadu, berdaya guna, dan serasi.

Masyarakat menuntut adanya pergeseran pola pikir yang menyangkut penyelenggaraan pemerintahan daerah yang kemudian dituangkan dalam Undang Undang No.32/2004 tentang otonomi daerah. Bergesernya peran pelaku pembangunan dari pemerintah ke masyarakat dan dunia usaha merupakan paradigma baru dalam proses perancangan kota.

1.2 Perencanaan Tata Ruang

Perancangan kota yang lebih dikenal dengan istilah Perencanaan Tata Ruang merupakan suatu bentuk kesepakatan publik dan mengikat sebagai suatu kontrak sosial, atau suatu bentuk keputusan kolektif yang dihasilkan dari proses politik dan kemudian menjadi kebijakan publik yang harus ditaati oleh seluruh pelaku pembangunan (Ibrahim. 2000). Paradigma baru Perancangan Kota, harus mempertimbangkan aspek globalisasi, desentralisasi, demokratisasi dan sistem pemerintahan.

a. Globalisasi :

Aspek ini menekankan perancangan yang berorientasi pada integritas dengan kota-kota lain di sekitarnya, yang dapat dijadikan mitra dalam pengembangan, dengan harapan saling mengisi dan menguntungkan. Dan dalam setiap elemen kota yang dikembangkan, harus dipikirkan bagaimana bisa diperdayakan menjadi pemasukan bagi pemerintah kota, sehingga perencana harus berorientasi pada *City Marketing*.

b. Desentralisasi:

Sistem sentralisasi sudah bergeser ke desentralisasi, sehingga Pemerintah pusat sudah tidak lagi menjadi penentu dalam perancangan kota, akan tetapi lebih berperan sebagai mitra dalam memberi saran pemecahan masalah bagi penyelesaian konflik penataan wilayah atau kota antardaerah melalui fasilitasi penyiapan bantuan teknis, norma dan standar, serta pedoman. Pemerintah pusat tidak lagi terlibat secara fisik, kecuali pada tingkat yang lebih makro dan strategis nasional. Dengan demikian pemerintah kota dapat meningkatkan kapasitas manajemen secara optimal, dengan perancangan yang lebih berbasis pada pertumbuhan lokal. Di pihak lain harus senantiasa memprioritaskan peningkatan pelayanan pada masyarakat dengan sebaik-baiknya

c. Demokratisasi :

Bahwa perancangan kota harus bersifat partisipatif artinya disusun, dilaksanakan, dan dimonitor oleh *Stakeholders* kota secara bersama-sama berdasarkan sosial budaya lokal, sehingga dapat dilaksanakan sesuai dengan kemampuan masyarakat dan kondisi daerah perencanaan. Singkatnya, bahwa pemberdayaan

masyarakat harus lebih diutamakan sehingga hasilnya secara optimal dapat dirasakan dan dinikmati oleh mereka. Sebagai kontrol terhadap perancangan kota, diperlukan terbentuknya forum/ asosiasi kota seperti Dewan Penasehat Pembangunan Arsitektur dan Kota (DP2K) di kota Semarang.

d. Sistem Pemerintahan Yang Bersih:

Pemerintah diharapkan dapat berperan sebagai fasilitator dan dapat memberikan citra yang bersih atau *Good Governance*. Oleh karena itu segala kebijakan dan pelayanan umum harus bersifat transparan. Peran Lembaga Legislatif dan petaruh (*stakeholder*) harus dapat mengontrol pembangunan kota itu sendiri.

1.3 Ruang Publik Kota

Dari perkembangan sejarah, ruang publik kota memberi *TIPOLOGI* pandangan yang lebih luas tentang bentuk variasi dan *RUANG PUBLIK* karakternya. Pengertian ruang publik secara singkat merupakan suatu ruang yang berfungsi untuk kegiatan-kegiatan masyarakat yang berkaitan dengan sosial, ekonomi, dan budaya. Sikap dan perilaku manusia yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi juga berpengaruh terhadap tipologi ruang kota yang direncanakan. Asesori ruang publik yang harus disediakan semakin berkembang, baik dari segi kualitas desain, bahan dan perawatannya. Misalnya: papan-papan informasi dan reklame, tempat sampah, telepon boks, lampu-lampu, dsb. Tipologi ruang publik ini memiliki banyak variasi yang kadang-kadang memiliki perbedaan yang tipis sehingga seolah-olah memberi pengertian yang tumpang tindih (*overlapping*).

Menurut Stephen Carr (1992) ruang publik dibagi menjadi beberapa tipe dan karakter sebagai berikut.

1.3.1 Taman Umum (*Public Parks*)

Berupa Lapangan / taman di pusat kota dengan skala pelayanan yang beragam sesuai dengan fungsinya. Tipe ini ada tiga macam yaitu :

1. Taman Nasional (*National Parks*).

Skala pelayanan taman ini adalah tingkat nasional, lokasinya berada di pusat kota. Bentuknya berupa zona ruang terbuka yang memiliki peran sangat penting dengan luasan melebihi taman-taman kota yang lain, dengan kegiatan yang dilaksanakan berskala nasional. Di samping sebagai *landmark* Kota Jakarta juga dapat sebagai *Landmark* nasional, terutama tugu monumen yang didukung dengan elemen asesori kota yang lain seperti air mancur, jalan pedestrian yang diatur dengan pola-pola menarik, di samping taman dan penghijauan di sekitar kawasan tersebut (Simonds.J.O, 1961).

2. Taman Pusat Kota (*Downtown Parks*)

Taman ini berada di kawasan pusat kota, berbentuk lapangan hijau yang dikelilingi pohon-pohon peneduh atau berupa hutan kota dengan pola tradisional atau dapat pula dengan desain pengembangan baru. Areal hijau kota yang digunakan untuk kegiatan- kegiatan santai dan berlokasi di kawasan perkantoran, perdagangan, atau perumahan kota. Contohnya lapangan hijau di lingkungan perumahan atau perdagangan/perkantoran.

3. Taman Lingkungan (*Neighborhood Parks*)

Ruang terbuka yang dikembangkan di lingkungan perumahan untuk kegiatan umum seperti bermain anak-anak, olahraga dan bersantai bagi masyarakat di sekitarnya. Contohnya taman di kompleks perumahan.

4. Taman Kecil (*Mini Parks*)

Taman kecil yang dikelilingi oleh bangunan-bangunan, termasuk air mancur yang digunakan untuk mendukung suasana taman tersebut. Contohnya taman-taman di sudut-sudut lingkungan/setback bangunan.

1.3.2 Lapangan Dan Plaza (*Squares And Plazas*)

Merupakan bagian dari pengembangan sejarah ruang publik kota plaza atau lapangan yang dikembangkan sebagai bagian dari perkantoran atau bangunan komersial. Dapat dibedakan menjadi Lapangan Pusat Kota (*Central Square*) dan Plaza pengikat (*Corporate Plaza*).

- Lapangan Pusat Kota (*Central Square*)

Ruang publik ini sebagai bagian pengembangan sejarah berlokasi di pusat kota yang sering digunakan untuk kegiatan-kegiatan formal seperti upacara-upacara peringatan hari nasional, sebagai *rendevous point* koridor-koridor jalan di kawasan tersebut. Di samping untuk kegiatan-kegiatan masyarakat baik sosial, ekonomi, maupun apresiasi budaya. Contohnya adalah alun alun Kota Purworejo (Darmawan, 2003).

- **Plaza Pengikat {Corporate Plaza}**

Plaza ini merupakan pengikat dari bangunan bangunan komersial atau perkantoran, berlokasi di pusat kota dan pengelolaannya dilakukan oleh pemilik kantor atau pemimpin kantor tersebut secara mandiri.

1.3.3 Peringatan (Memorial)

Ruang publik yang digunakan untuk memperingati memori atau kejadian penting bagi umat manusia atau masyarakat ditingkat lokal atau nasional, (contoh Tugu pahlawan Surabaya, Tugu Muda Semarang).

1.3.4 Pasar (Markets)

Ruang terbuka atau ruas jalan yang dipergunakan untuk transaksi biasanya bersifat temporer atau hari tertentu.

Contoh : kegiatan pasar *krempyeng* (sementara) yang berlokasi di depan Java Mall dan pasar Petcrongan Semarang di waktu fajar.

1.3.5 Jalan (Streets)

Ruang terbuka sebagai prasarana transportasi. Menurut Stepen Carr (1992) dan Rubeinstein.H (1992) tipe ini dibedakan menjadi Pedestrian Sisi Jalan {*Pedestrian Sidewalk*}, Mal Pedestrian {*Pedestrian Mall*}, Mai Transit {*Mall Transit*}, Jalur Lambat {*Traffic Restricted Streets*} dan Gang Kecil Kota {*Town Trail*}.

- **Pedestrian sisi jalan {*Sidewalk Pedestrian*}**

Bagian ruang publik kota yang banyak dilalui orang yang sedang berjalan kaki menyusun jalan yang satu yang berhubungan dengan jalan lain. Letaknya berada di kiri dan kanan jalan.

- **Mal Pedestrian {*Pedestrian Mall*}**

Suatu jalan yang ditutup bagi kendaraan bermotor, dan diperuntukkan khusus bagi pejalan kaki. Fasilitas tersebut biasanya dilengkapi dengari asesori kota seperti pagar, tanaman, dan berlokasi di jalan utama pusat kota.

Contoh : Harajaku depan stasiun TV NHK Jepang setiahari Minggu pagi.

- **Mal Transit {*Transit Mali*}**

Pengembangan pencapaian transit untuk kendaraan umum pada penggal jalan tertentu yang telah dikembangkan sebagai pedestrian area.

- **Jalur Lambat {*Traffic Restricted Streets*}**

Jalan yang digunakan sebagai ruang terbuka dan diolah dengan desain pedestrian agar lalu lintas kendaraan terpaksa berjalan lamban, disamping dihiasi dengan tanaman sepanjang jalan tersebut atau jalur jalan sepanjang jalan utama yang khusus untuk pejalan kaki dan kendaraan bukan bermotor.

- **Gang Kecil {*Town Trail*}**

Gang-gang kecil ini merupakan bagian jaringan jalan yang menghubungkan ke berbagai elemen kota satu dengan yang lain yang sangat kompak. Ruang publik ini direncanakan dan dikemas untuk mengenal lingkungan lebih dekat lagi. Contoh : kawasan

wisata Brugess di Belgia atau kawasan Menara Kudus (Darmawan,2003; Rubeinstein.H, 1992)

1.3.6 Tempat Bermain

Ruang publik yang berfungsi sebagai arena anak-anak yang dilengkapi dengan sarana permainan, biasanya berlokasi di lingkungan perumahan. Tipe ini terdiri dari Tempat Bermain (*Playground*) atau Halaman Sekolah (*Schoolyard*). (Darmawan, 2005; Simonds.J.O, 1961)

- Tempat Bermain

Ruang publik ini berlokasi di lingkungan perumahan, dilengkapi peralatan tradisional seperti papan luncur, ayunan, dan fasilitas tempat duduk, disamping dilengkapi dengan alat permainan untuk kegiatan petualangan.

- Halaman Sekolah

Ruang publik halaman sekolah yang dilengkapi dengan fasilitas untuk pendidikan lingkungan atau ruang untuk melakukan komunikasi.

1.3.7 Ruang Komunitas

Ruang kosong di lingkungan perumahan yang didesain dan dikembangkan serta dikelola sendiri oleh masyarakat setempat. Ruang komunitas ini berupa taman masyarakat (*Community Garden*). Ruang ini dilengkapi dengan fasilitas penataan taman termasuk gardu pemandangan, areal bermain, tempat-tempat duduk dan fasilitas estetis lain. Ruang ini

biasanya dikembangkan di tanah milik pribadi atau tanah tak bertuan yang tidak pernah dirawat (Cullen, 1986).

1.3.8 Jalan Hijau Dan Jalan Taman

Merupakan jalan pedestrian yang menghubungkan antara tempat rekreasi dan ruang terbuka, yang dipenuhi dengan taman dan penghijauan.

1.3.9 Atrium/Pasar Di Dalam Ruang

Tipe ini dibedakan menjadi dua yaitu atrium dan pasar/ pusat perbelanjaan di pusat kota (*Market Place/ downtown shopping center*) (Darmawan, 2005).

- Atrium

Ruang dalam suatu bangunan yang berfungsi sebagai atrium, berperan sebagai pengikat ruang-ruang di sekitarnya yang sering digunakan untuk kegiatan komersial dan merupakan pedestrian area.

Pengelolaanya ditangani oleh pemilik gedung atau pengembang/investor.

- Pasar/pusat perbelanjaan di pusat kota

Biasanya memanfaatkan bangunan tua yang kemudian direhabilitasi ruang luar atau ruang dalamnya sebagainya, ruang komersial. Kadang-kadang dipakai sebagai festival pasar dan dikelola sendiri oleh pemilik gedung tersebut.

1.3.10 Ruang Di Lingkungan Rumah

Ruang publik ini merupakan ruang terbuka yang mudah dicapai dari rumah, seperti sisa kapling di sudut jalan atau tanah kosong yang belum dimanfaatkan dapat dipakai sebagai tempat bermain bagi anak-anak atau tempat komunikasi bagi orang dewasa atau orang tua.

1.3.11 *Waterfront*

Ruang ini berupa pelabuhan, pantai, bantaran sungai, bantaran danau atau dermaga. Ruang terbuka ini berada di sepanjang rute aliran air di dalam kota yang dikembangkan sebagai taman untuk waterfront (Torre.L.A, 1989).

Kriteria desain tak terukur merupakan kriteria yang lebih menekankan pada aspek kualitatif di lapangan. Kriteria ini *DESAIN TAK* sering dipakai dalam penelitian kualitatif, untuk mengukur *TERUKUR* suatu kualitas lingkungan kota. Menurut Shirvani.H{ 1985:57), (*UNMEASURABLE* ac|a 6 kriteria desain tak terukur antara lain:

- **Pencapaian** (*access*)

Access memberikan kemudahan, kenyamanan, dan keamanan bagi para pengguna untuk mencapai tujuan dengan sarana dan prasana transportasi yang mendukung kemudahan aksesibilitas yang direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga dapat memberikan kenyamanan dan kemudahan dalam menjalankan aktivitasnya. Fasilitas untuk aksesibilitas ini hendaknya dalam perencanaan dan perancangannya memperhatikan tatanan, letak, dan sirkulasi, dimensi {Lynch, 1976).

- **Kecocokan (*compatible*)**

Kecocokan adalah aspek-aspek yang berkaitan dengan lokasi, kepadatan, skala dan bentuk masa bangunan.

- **Pemandangan (*view*)**

Pemandangan berkaitan dengan aspek kejelasan yang terkait dengan orientasi manusia terhadap bangunan. *View* dapat berupa *landmark*. Nilai visual ini dapat diperoleh dari skala dan pola serta warna, tekstur, tinggi dan besaran.

- **Identitas (*identity*)**

Identitas adalah nilai yang dibuat atau dimunculkan oleh objek (bangunan/manusia) sehingga dapat ditangkap dan dikenali oleh indera manusia. //li/e/i/iydikenal juga dengan citra (Darmawan, 2003).

- **Rasa (*sense*)**

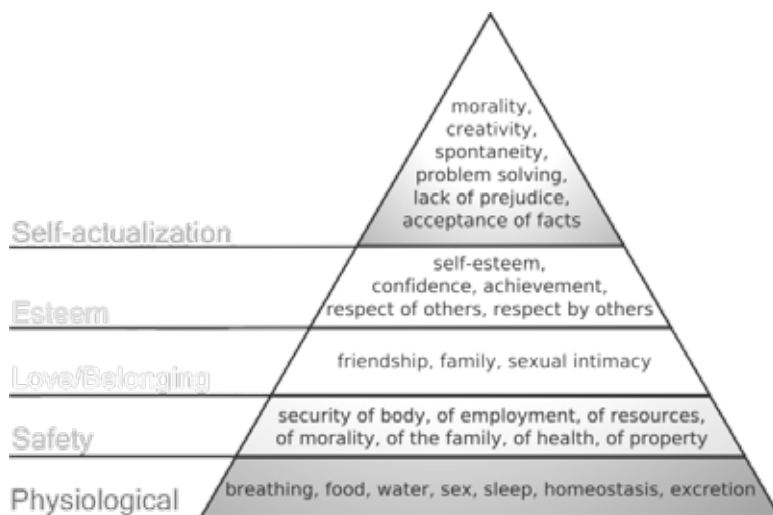
Rasa kesan atau suasana yang ditimbulkan. *Sense* ini biasanya merupakan simbol karakter dan berhubungan dengan aspek ragam gaya yang disampaikan oleh individu/ kelompok bangunan atau kawasan (Lynch.K, 1976; Steele.F, 1981).

- **Kenyamanan (*Inability*)**

Kenyamanan adalah kenyamanan untuk tinggal atau rasa kenyamanan untuk tinggal atau *beraktivitas* di suatu kawasan/obyek (Darmawan, 2003). Dari kriteria desain tak terukur di atas dapat diartikan bahwa persepsi setiap individu atau kelompok masyarakat akan menuntut kebutuhan fasilitas kota yang berlainan pula, tergantung hirarki sosial ekonomi masyarakat pengguna kota. Menurut Frey. H (1999) kriteria yang dapat

mendorong kesinambungan bentuk dan struktur kota diperbandingkan antara kebutuhan dasar manusia menurut hirarki Maslow dan tuntutan kebutuhan fasilitas umum kota.

Gambar di bawah ini merupakan hubungan dan perpaduan antara kebutuhan dasar manusia dengan 6 (enam) tingkatan menurut Maslow dari tuntutan fasilitas kebutuhan kota yang berbanding terbalik, digambarkan dengan 2 (dua) segitiga seperti gambar dibawah ini. Pada hirarkhi I digambarkan sebagai Komunitas terbesar yang bergerak semakin kecil pada tingkatan ke 6 (enam). Sebaliknya tuntutan komunitas 1 kecil digambarkan dengan segitiga terbalik, semakin keatas sampai dengan No.6 (enam) semakin banyak tuntutan kebutuhan fasilitas kotanya.



Gambar 1.1. Hirarki Kebutuhan Dasar Manusia dan Pengadaan Fasilitas Kota:

Kebutuhan Dasar Manusia dari Hirarkhi Maslow.

Tersedia semua fasilitas kebutuhan fisik. (/VovÊs/o« *for all physical needs*) Nyaman, aman & perlindungan.f&i/ëfy, *security*

and protection) III Suatu sarana lingkungan sosial yang kondusif,(-4 *conducive social environment*) IV Suatu image yang baik, reputasi & prestise. (4 *good image, reputation and prestige*).

Ada kesempatan menciptakan kreativitas (*A chance to be creative*)
Lingkungan nyaman yang estetis(*in aesthetically pleasing environment*)

Fasilitas umum Kota yang seharusnya disediakan.

- § Tempat tinggal & pekerjaan
- § Sekolah & tempat pelatihan
- § Transportasi & komunikasi umum
- § Aksesibilitas ke fasilitas pelayanan umum
- § Penataan visual & fungsi bangunan & kontrol terhadap lingkungan
- § Tempat yang bebas terhadap polusi & kebisingan
- § Tempat yang bebas dari keramaian orang
- § Tempat yang dapat untuk berinteraksi dengan tetangga
- § Merasa memiliki masyarakat sendiri di s u a t u tempat
- § Tempat yang memiliki rasa percaya diri yang kuat bagi lingkungan
- § Status & kebanggaanMemberi peluang bagi tiap individuuntuk membentuk personal space
- § Kesempatan untuk berkomunikasi membentuk lingkungan mereka sendiri
- § Tempat dengan design estetis & menyenangkan
- § Tempat yang secara fisik memberi kesan yang mendalam
- § Kota yang merupakan tempat yang syarat dengan nilai budaya dan karya seni tinggi.

1.4 Teritori Ruang Publik

Teritori di dalam kajian arsitektur lingkungan dan perilaku diartikan sebagai batas organisme hidup memenuhi tuntutan, menandai dan mempertahankannya. Konsep teritori menyangkut tuntutan akan suatu daerah secara spasial dan spesifik. Altman (1975) membagi teritori menjadi 3 kategori, yaitu:

- Teritori Utama

Suatu area yang dimiliki, digunakan secara eksklusif, disadari oleh orang lain, dikendalikan secara permanen serta menjadi bagian utama dalam kehidupan sehari-hari penghuninya.

- Teritori Sekunder

Suatu area yang tidak terlalu digunakan secara eksklusif oleh seseorang atau kelompok lain, mempunyai cakupan area relatif luas, dikendalikan secara bersama oleh kelompok yang menuntutnya.

- Teritori Publik

Suatu area yang dapat digunakan atau dimasuki oleh siapapun, akan tetapi harus memenuhi norma-norma serta aturan yang berlaku di area tersebut.

Stephen Carr, cs dalam Sarlito (2000), mendefinisikan ruang publik sebagai suatu area atau tempat yang mencerminkan pola kehidupan bermasyarakat. Ruang publik merupakan ruang yang dinamis dan diperlukan masyarakat sebagai :

- Penyeimbang rutinitas kerja dan kehidupan di rumah
- Ruang pergerakan
- Pusat komunikasi
- Taman bermain dan relaksasi.

Untuk memenuhi fungsi-fungsi tersebut, sebuah ruang publik harus memiliki hal-hal sebagai berikut:

- ***Responsive***

Ruang publik yang didisain dan diatur untuk memenuhi kebutuhan penggunaannya, seperti kenyamanan, relaksasi, penggunaan waktu aktif dan pasif, bisa untuk mendapat pendapatan. Ruang publik juga bisa untuk aktivitas mental dan fisik, seperti olah raga, berkebun, berbincang, penemuan diri, masuk ke dunia yang lebih luas, menciptakan hubungan fisik dan visual dengan alam.

- ***Democratic***

Ruang publik harus melindungi hak-hak penggunaannya. Ruang publik harus memberikan akses pada semua kelompok serta memberinya kebebasan. Semua orang bebas bertindak, kekuatan dan kontrol hanya dibatasi oleh hak-hak pengguna lain, yang dengan demikian masyarakat dapat belajar hidup bersama dan menghargai hak-hak sesamanya.

- ***Meaningfull***

Ruang publik membiarkan penggunaannya membuat hubungan yang kuat antara tempat, kehidupan pribadi dan dunia yang lebih luas. Ruang publik seharusnya juga dapat menghubungkan konteks sosial dan fisik, seperti sejarah atau masa depan, nilai-nilai kelompok, budaya atau sejarah yang bersesuaian, realita biologis dan psikologis.

Sedangkan proses pembentukan suatu ruang publik dapat dibedakan menjadi 2 macam, yaitu:

- **Natural**

Ruang publik ini terbentuk secara natural - tanpa perencanaan - melalui *appropriation* (pemberian hak), penggunaan secara berulang suatu kawasan, atau terjadinya pemusatan manusia karena suatu atraksi/kegiatan. Ruang publik terjadi pada suatu tempat yang diakomodasi masyarakat untuk tujuan khusus dan akhirnya menjadi tempat masyarakat bertemu, beristirahat atau berbelanja. Ruang publik ini bisa berupa suatu tempat di pojok jalan, stren sungai, tempat di sekitar bangunan atau tempat yang ditelantarkan.

- **Sengaja dibangun**

Walaupun terjadi dengan proses yang berbeda, ruang publik ini melayani hal yang sama dengan ruang publik yang terjadi secara natural.

Ruang publik juga dapat dibedakan menjadi beberapa tipe, yaitu:

1. ***Public Park***, yang terdiri dari:
central park yang merupakan *open spaces* (ruang terbuka) yang sering ditempatkan di pusat kota. Juga ada *downtown park*, *common*, *neighborhood park* dan *mini/vest-pocket park*.
2. ***Squares and Plazas*** yang terdiri dari:
Central square yang merupakan alun-alun atau plasa bagian dari pengembangan sejarah kota, direncanakan secara formal dan *corporate plaza* yang merupakan pengembangan dari bangunan perkantoran atau komersial.
3. ***Memorial*** merupakan tempat umum untuk mengingatkan pada peristiwa-peristiwa penting dengan skala lokal maupun nasional.
4. ***Market/farmer's markets*** merupakan *open spaces* atau jalan yang digunakan sebagai pasar sayur/buah maupun pasar

loak; bersifat isidentil pada ruang yang ada, seperti taman, jalan atau tempat parker.

5. ***Streets*** yang terdiri dari:

Pedestrian sidewalks yang merupakan trotoar atau jalan setapak yang terjadi secara kebetulan atau direncanakan, menghubungkan suatu tempat dengan tempat lain. Juga ada ***pedestrian mall*** yang merupakan jalan bebas kendaraan, biasanya dilengkapi dengan bangku dan tanaman.

6. ***Playgrounds*** merupakan area bermain di dalam suatu lingkungan, seringkali dilengkapi dengan bangku untuk manula.

7. ***Waterfronts*** merupakan *open spaces* sepanjang sungai kota; menarik publik untuk masuk ke area tersebut, serta dikembangkan sebagai taman air.

Penataan kota dalam rangka untuk mewujudkan permukiman kota yang nyaman, produktif, dan berkelanjutan, tentunya tidak akan dapat terlaksana tanpa adanya Rencana Tata Ruang Wilayah Kota. Ketersediaan Rencana Tata Ruang Wilayah Kota adalah prasyarat utama bagi penyelenggaraan pembangunan kota, mengingat Rencana Tata Ruang Wilayah Kota menjadi acuan dasar didalam penyelenggaraan pembangunan setiap sektor pengisi ruang kota tersebut.

Departemen Pekerjaan Umum, telah bertekad untuk menjadikan Tata Ruang sebagai dasar bagi pengembangan kota yang aman, produktif, dan berkelanjutan. Telah banyak upaya yang dilakukan sebagai bentuk pelaksanaan dari tekad tersebut antara lain penyusunan NSPM, pemberian bantuan teknis, pemberian pembinaan teknis, dan bahkan di tahun

2005 yang lalu, dalam rangka untuk mendorong kota-kota untuk meningkatkan penataan kotanya, Departemen Pekerjaan Umum telah menyelenggarakan penilaian kinerja kota dalam penyelenggaraan pekerjaan umum termasuk bidang Penataan Ruang.

Dari hasil penilaian tersebut Kota Semarang telah terpilih di peringkat kedua. Prestasi tersebut tentunya tidak diperoleh dengan mudah, melainkan sudah melalui berbagai upaya yang dilakukan oleh Pemerintah Daerah Kota Semarang, mulai dari tahap perencanaan, pemanfaatan ruang, dan pengendalian pemanfaatan ruang. Dalam tahap perencanaan, masyarakat luas turut dilibatkan, dalam tahap pemanfaatan ruang, perijinan telah betul-betul dilaksanakan, dan dalam tahap pengendalian pemanfaatan ruang sanksi telah diterapkan dengan sebagaimana mestinya.

Kami atas nama Menteri Pekerjaan Umum mengucapkan selamat atas prestasi yang telah dicapai tersebut, dan semoga penyelenggaraan penataan ruang di kota Semarang ini dapat semakin ditingkatkan di tahun-tahun mendatang dalam rangka untuk mewujudkan Kota Semarang yang nyaman, produktif, dan berkelanjutan.

Kawasan perkotaan di Indonesia dewasa ini cenderung mengalami permasalahan yang tipikal, yaitu tingginya tingkat pertumbuhan penduduk terutama akibat arus urbanisasi sehingga menyebabkan pengelolaan ruang kota makin berat. Selain itu daya dukung lingkungan dan sosial yang ada juga menurun, sehingga tidak dapat mengimbangi kebutuhan akibat tekanan kependudukan.

Permasalahan lainnya berkaitan dengan tingginya tingkat konversi atau alih guna lahan, terutama lahan- lahan yang seharusnya dilindungi agar tetap hijau menjadi daerah terbangun, yang menimbulkan dampak terhadap rendahnya kualitas lingkungan perkotaan. Lemahnya penegakan hukum dan penyadaran masyarakat terhadap aspek penataan ruang juga merupakan masalah seperti misalnya munculnya permukiman kumuh di bantaran sungai dan timbulnya kemacetan akibat tingginya hambatan samping di ruas-ruas jalan tertentu.

Data yang ada menunjukkan bahwa jumlah penduduk perkotaan di Indonesia menunjukkan perkembangan yang cukup pesat. Pada 1980 jumlah penduduk perkotaan baru mencapai 32,8 juta jiwa atau 22,3 persen dari total penduduk nasional. Pada tahun 1990 angka tersebut meningkat menjadi 55,4 juta jiwa atau 30,9 persen, dan menjadi 90 juta jiwa atau 44 persen pada tahun 2002.

Angka tersebut diperkirakan akan mencapai 150 juta atau 60 persen dari total penduduk nasional pada tahun 2015. Jumlah penduduk perkotaan yang terus meningkat dari waktu ke waktu tersebut akan memberikan implikasi pada tingginya tekanan terhadap pemanfaatan ruang kota, sehingga penataan ruang kawasan perkotaan perlu mendapat perhatian yang khusus, terutama yang terkait dengan penyediaan kawasan hunian, fasilitas umum dan sosial serta ruang-ruang terbuka publik (open spaces) di perkotaan.

Kualitas dan kuantitas ruang terbuka publik, terutama ruang terbuka hijau (RTH) pada 30 tahun terakhir, mengalami penurunan yang sangat signifikan. Di kota-kota besar seperti Jakarta, Surabaya, Medan dan Bandung, luasan RTH telah berkurang dari 35% pada awal tahun 1970an menjadi kurang dari

10% pada saat ini. Hal ini telah mengakibatkan menurunnya kualitas lingkungan perkotaan seperti seringnya terjadi banjir di perkotaan, tingginya tingkat polusi udara, serta menurunnya produktivitas masyarakat akibat stress karena terbatasnya ruang yang tersedia untuk interaksi sosial.

Perencanaan tata ruang wilayah perkotaan berperan sangat penting dalam pembentukan ruang-ruang public terutama RTH di perkotaan. Perencanaan tata ruang perkotaan seyogyanya dimulai dengan mengidentifikasi kawasan-kawasan yang secara alami harus diselamatkan (kawasan lindung) untuk menjamin kelestarian lingkungan, dan kawasan-kawasan yang secara alami rentan terhadap bencana alam (prone to natural hazards) seperti gempa, longsor, banjir maupun bencana alam lainnya. Kawasan-kawasan inilah yang harus kita kembangkan sebagai ruang terbuka (open spaces), baik hijau maupun non-hijau.

Selanjutnya rencana tata ruang perkotaan juga harus secara ekologis dan planologis memasukkan komponen-komponen RTH maupun ruang terbuka publik lainnya dalam struktur tata ruang kota.

Secara hirarkis, struktur pelayanan kota harus dapat mengakomodasi ruang terbuka publik dalam perencanaan tata ruang perkotaan pada setiap tingkatannya. Dari mulai lingkungan yang terkecil (RT/RW), kelurahan, kecamatan hingga tingkat metropolitan, unsur RTH yang relevan harus dapat disediakan.

Issue yang kita hadapi berkaitan dengan ruang terbuka publik atau ruang terbuka hijau secara umum terkait dengan beberapa permasalahan perkotaan, seperti menurunnya kualitas lingkungan hidup, yang dapat membawa

dampak perubahan perilaku sosial masyarakat yang cenderung kontra-produktif dan destruktif, serta timbulnya bencana banjir dan longsor.

Dari aspek kondisi lingkungan hidup, rendahnya kualitas air tanah, tingginya polusi udara dan kebisingan di perkotaan, merupakan hal-hal yang secara langsung maupun tidak langsung terkait dengan keberadaan RTH secara ekologis. Kondisi tersebut secara ekonomis juga dapat menurunkan tingkat produktivitas, dan menurunkan tingkat kesehatan serta tingkat harapan hidup masyarakat, bahkan menyebabkan kelainan genetik dan menurunkan tingkat kecerdasan anak-anak pada generasi mendatang akibat exposure terhadap polusi udara yang berlebihan. Selain itu dari aspek perilaku sosial, tingginya tingkat kriminalitas dan konflik horizontal di antara kelompok masyarakat perkotaan secara tidak langsung juga disebabkan oleh kurangnya ruang-ruang kota yang dapat menyalurkan kebutuhan interaksi sosial dan pelepas ketegangan (stress releaser) yang dialami oleh masyarakat perkotaan. Di samping itu tingginya frekuensi bencana banjir dan tanah longsor di perkotaan dewasa ini juga diakibatkan karena terganggunya sistem tata air karena terbatasnya daerah resapan air dan tingginya volume air permukaan (run-off).

Sementara itu secara teknis, issue yang menyangkut penyelenggaraan RTH di perkotaan antara lain menyangkut kurangnya optimalisasi penyediaan RTH baik secara kuantitatif maupun kualitatif, lemahnya kelembagaan dan SDM, kurangnya keterlibatan stakeholder dalam penyelenggaraan RTH, serta terbatasnya ruang/ lahan di perkotaan yang dapat digunakan sebagai RTH. Kurangnya optimalisasi ketersediaan RTH terkait dengan kenyataan kurang memadainya proporsi wilayah yang

dialokasikan untuk ruang terbuka, maupun rendahnya rasio jumlah ruang terbuka per kapita yang tersedia.

Hal ini menyebabkan rendahnya tingkat kenyamanan kota, menurunnya tingkat kesejahteraan masyarakat dan secara tidak langsung menyebabkan hilangnya nilai-nilai budaya lokal (artefak alami dan nilai sejarah).

Secara kelembagaan, masalah RTH juga terkait dengan belum adanya aturan perundangan yang memadai tentang RTH, serta pedoman teknis dalam penyelenggaraan RTH sehingga keberadaan RTH masih bersifat marjinal. Di samping itu, kualitas SDM yang tersedia juga harus ditingkatkan untuk dapat mengelola RTH secara lebih profesional. Di sisi lain, keterlibatan swasta dan masyarakat masih sangat rendah dalam penyelenggaraan RTH, sehingga pemerintah selalu terbentur pada masalah keterbatasan pendanaan.

Salah satu upaya yang dapat diterapkan dalam rangka untuk mengurangi beban perkotaan adalah dengan mengembangkan daerah perdesaan agar arus urbanisasike perkotaan dapat diturunkan seperti misalnya dengan mengembangkan kawasan agropolitan. Dengan pengembangan kawasan agropolitan, di desa dikembangkan sarana produksi untuk mengolah bahan baku yang dihasilkan di desa tersebut, sehingga di desa tersebut akan terjadi nilai tambah yang pada akhirnya akan meningkatkan kesejahteraan masyarakat perdesaan. Selain melalui pengembangan sarana produksi, juga dikembangkan sarana dan sarana pendukung lainnya, sehingga kawasan perdesaan tersebut akan menjadi kawasan perkotaan yang bernuansa pertanian.

Selain itu untuk mendukung kota yang sudah berkembang menjadi sangat besar (metropolitan) yang notabene mempunyai berbagai permasalahan yang sangat kompleks perlu dikembangkan kota-kota satelit disekitarnya dengan mengemban fungsi-fungsi tertentu dan juga dilengkapi dengan prasarana dan sarana yang memadai sehingga mampu menarik sebagian penduduk yang semula berorientasi ke kota inti sehingga beban kota inti menjadi berkurang.

Sebagai bahan perbandingan dan contoh empiris tentang bagaimana penataan ruang kota dapat diselenggarakan secara terpadu lintas wilayah, lintas sektor dan lintas pemangku kepentingan, kita bisa melihat cerita sukses Curitiba di Brazil yang dalam 30 tahun terakhir berkembang dari kota kumuh menjadi kota yang paling diminati.

Curitiba merupakan kota yang penduduknya tumbuh sangat pesat dari 150.000 jiwa pada tahun 1950-an menjadi kota dengan 1,6 juta jiwa pada saat ini. Tidak ubahnya seperti kota-kota lain di Amerika Latin, pada awal 1970-an Curitiba mengalami banyak masalah tipikal seperti permukiman kumuh, kemacetan lalu lintas yang sangat buruk, pedagang kaki lima di segala penjuru, penduduk miskin dengan literasi kurang dari 50%, ruang kota yang terlalu padat, banjir dan ruang terbuka yang sangat terbatas (hanya 1 m² per kapita).

Pada 1971 Jaime Lerner, seorang arsitek yang terpilih menjadi walikota Curitiba, mencoba melakukan langkah-langkah perbaikan melalui penataan kembali dan reorientasi kota.

Beberapa hal utama yang dilakukan antara lain adalah:

- § Mendorong pembangunan dengan kepadatan tinggi di sepanjang lima jalur arteri utama yang menyebar secara radial dari pusat kota ke arah luar. Dengan demikian pusat perdagangan yang ada tersebar ke segala arah dan beban lalu lintas di pusat kota menjadi lebih ringan
- § Membangun jaringan transportasi umum dari pinggiran kota ke arah pusat dan jalur-jalur sirkuler yang mengelilingi kota, dengan sistem busway yang memiliki frekuensi operasi dan daya angkut yang tinggi.
- § Meningkatkan penghijauan kota dengan membagikan 1,5 juta bibit tanaman kepada para penduduk di seluruh kawasan permukiman untuk ditanam dan dipelihara. Saat ini Curitiba telah berkembang menjadi kota yang nyaman dengan 17 taman-taman baru, dimana tingkat ruang terbuka hijaunya meningkat dari 1m² menjadi 55 m² per kapita, yang merupakan angka yang sangat tinggi untuk suatu kota. Tingkat pendapatan penduduknya pun saat ini telah menyamai pendapatan rata-rata penduduk Brazil.

- **Urban Art**

Ruang publik kota adalah ruang yang memuat begitu beragam interaksi. Interaksi itu sarat akan makna, karena proses jalinan yang menyatukan unsur ruang dan me-ruang dalam dimensi titik pijak hidup manusia. Hal inilah yang menjadi daya tarik tersendiri untuk mengamati ruang publik kota. Daya tarik itulah yang perlu dikembangkan sedemikian rupa, agar menjadi ekspresi dan refleksi atas potret kritis kehidupan ruang publik kota.

Apa yang perlu diperhatikan agar ekspresi dan refleksi kritis tersebut berdaya artistik dan penuh makna?

Mungkin, perlu dipikirkan apa yang menjadi pendekatan ketika mengamati ruang publik kota ini. Pendekatan ini perlu mencapai ranah gagasan hermenutik yang merangkai secara karakteristik simbolik sebuah konsep ruang hidup manusia.

Tentu saja, kepentingan diatas bertujuan memperkaya bagaimana sebuah hasil pengamatan menjadi lebih bermakna ganda, multi makna dan multi tafsir. Begitu juga, hasil pengamatan mudah dikembangkan dalam komoditasnya sebagai rancangan karya seni visual art, baik foto maupun film. Untuk itu, ada beberapa kajian yang perlu dilihat sebagai gagasan dasar bagaimana mengamati **ruang publik kota** ini.

1.5 Konsepsi gestaltic dan struktural

Menurut kajian dari Roland Barthes, ada dua cara dalam membaca dan mengamati ruang publik kota. Yaitu dengan cara gestaltic dan struktural. Cara gestaltic dengan melihat komponen-komponen kota yang bersifat kontradiksi antara fungsi bangunan, tata ruang dengan isi simbol sematika yang dibangun oleh lingkungan dan orang - orang yang ada disekitarnya. Ruang publik kota terdiri atas berbagai macam wujud relasional, dari bangunan, tata kota, orang-orang yang ada dan hidup disekitarnya.

Sering kali makna fungsi bangunan menjadi berubah ketika ditafsirkan dengan peristiwa atau kejadian atau bentuk-bentuk politisasi di sektor ruang publik ini. Misalnya, kompleks Pasar Kembang Yogyakarta, yang dari fungsi bangunannya adalah kompleks pemukiman, kampung warga,

menjadi ikon prostitusi karena ikon politisasi dan pemaknaan meruang yang berubah ketika diruang-ruang pemukiman itu menjadi tempat dan ajang bisnis seksual. Begitu juga Kantor Pos besar Yogyakarta, yang pada siang hari menjadi ikon ruang publik perkotaan untuk nol kilometer, menjadi berubah ikonya ketika pada malam hari digunakan untuk proses transaksi seksual. Dan, masih banyak lagi di kota-kota lain seperti taman KB Semarang yang merupakan taman kota berubah menjadi ikon tempat bisnis seksual pada malam hari. Tentu tidak hanya menyangkut perubahan sosial mengenai bisnis seksual, tetapi juga kejadian politis yang menghidupinya. Jalan Protokol, yang menjadi ikon kota mengenai aksesibilitas, bisa berubah menjadi ajang pertarungan politik kota yang mensaratkan ikon tarik-menarik dan carut marut ekonomi-politik kekuasaan ketika terjadi kampanye dan demo tuntutan.

Sedangkan cara struktural lebih memusatkan pada tata ruang kota yang mengandung berbagai segi, baik segi historis, psikologis maupun sosiologis-kulturalnya. Cara struktural ini mengkaitkan tidak hanya fungsi bangunan, melainkan bagaimana tata ruang bangunan itu menjadi ikon bagi manusia disekitarnya. Hal ini, menjadi pemaknaan yang terbalik dari gestaltic. Jika gestaltic lebih mengacu kepada berubahnya pemaknaan karena peristiwa yang terjadi pada ruang itu, sedangkan struktural mengacu kepada fungsi bangunan yang mengubah cara pandang dan kehidupan orang-orang disekitarnya.

Struktural lebih berdimensi historiositas pada bangunan, yaitu bagaimana bangunan dan tata ruang kota menjadi ikon publik bagi setiap orang yang menghidupinya. Misalnya, Tugu yang ada dibundaran Jalan Mangkubumi Yogyakarta, telah menjadi ikon bagi banyak orang baik dalam kota maupun

luar kota mengenai kota Yogyakarta. Jalan Malioboro di Yogyakarta, Simpang Lima di Semarang, Jembatan Ampera di Palembang, dan lain sebagainya. Pada intinya, cara struktural adalah pembacaan kota secara historistitas tata ruangnya. Namun, cara 1 Bdk. Benny Yohanes. (2008). Berhala dan Ketidakselesai Kota. Kompas, Minggu, 30 Maret 2008, hal 26.

struktural ini, dapat dikembangkan dengan tidak terbatas pada dimensi-dimensi monumenisasi kota saja, tetapi juga bagaimana monumen itu dibaca dalam ranah makna hidup orang-orang disekitarnya. Dibaca hanya sekedar historisitas ruang publik atau makna yang terkandung frame dari setiap individu untuk memaknainya.

Konsepsi ruang heterotopia dan pemaknaannya . Foucault mengajak memahami ruang dalam gagasan relasional. Ruang publik kota bukan sesuatu yang kosong tanpa arti menunggu para penafsir memberikan arti-arti dan makna-maknanya. Ruang publik kota adalah ruang yang mempunyai relasional antara historisitas dan hidup manusia kota. Dalam kehidupan modernisasi sering ditemukan apa yang disebut Foucault sebagai heterotopia. Degup jantung kehidupan kota itu sarat dengan ruang-ruang heterotopia itu.

Ruang heterotopia itu mensiratkan relasi kegundahan manusia dengan ruang hidupnya. Heterotopia itu terjadi ketika tata ruang, bangunan bersinergi dengan batin-batin pencarian manusia akan disparitas, paradoks dan "ruang lain" dalam hidup mereka. Ruang-ruang heterotopia terjadi ketika manusia berdialog dengan eksistensi hidupnya, antara ada dan tiada. Maka ruang heterotopia itu menjadi ruang pencarian manusia akan maknannya, pencarian manusia dalam dimensi dramatikanya, dari penderitaan, kesakitan, absurditas, spiritualitas, hingga

kegembiraan. Untuk itu, ruang heterotopia tidak hanya menyangkut alih-alih kekuasaan seperti penjara, atau ruang kesakitan dan kepedihan seperti rumah sakit dan pemakaman tetapi juga ruang-ruang publik yang disibukan dengan euforia magis pelarian manusia akan kejenuhan kehidupan, seperti tempat-tempat rave party. Membaca ruang publik kota dengan konsepsi heterotopia mengajak kepada kesadaran ultimate dan eksistensial mengenai ruang-ruang makna yang dicari oleh manusia kota.

Dibawah ini, ada dua contoh bagaimana memaknai sebuah ruang publik dengan konsepsi heterotopia:

1. Kerkof Muntilan 10 menit

Makam Kerkof Muntilan merupakan makam peziarahan yang cukup dikenal dikalangan umat Katolik, baik di wilayah Jawa Tengah maupun di luar. Makam ini merupakan makam yang mempopulerkan nama Rama Sandjaja, seorang pastur pribumi yang tewas terbunuh di Muntilan semasa transisi pemerintahan RI di tahun 1948. Makam Kerkof menjadi makam peziarahan yang sering kali menjadi rangkaian satu mata rantai dengan peziarahan Sendangsono dan kunjungan di seputar Muntilan, kota kecamatan yang mempunyai kilas sejarah sebagai sebagai pusat misi gereja.

Kerkof Muntilan di kalangan umat Katolik di seputar Muntilan menjadi cukup fenomenal, ketika ruang-ruang ziarah dan doa menjadi salah satu kebutuhan penting. Kerkof Muntilan menjadi tempat perjumpaan suatu ruang publik yang menarik. Menariknya terletak pada interaksi publik yang terbangun di dalamnya. Tentu saja, kemenarikan ini bukan yang bersifat sosiologis ataupun antropologis jika dibandingkan dengan makam-makam peziarahan lain. Makam peziarahan dimanapun, apapun

latar belakangnya, pasti mempunyai segi akar fenomologis yang sama. Kesamaan tersebut terlihat dari segi magis dan latar belakang kerinduan antropologis, kulturalnya. Ketika Kerkof selama berselang setiap 10 menit diabadikan melalui sebuah potret, ada sesuatu yang menarik.

Kemenarikan ini terletak pada suatu dinamika relasi subyek dengan ruang Kerkof sebagai bagian dari ruang publik bagi orang-orang di dalamnya. Laki-laki, perempuan, tua, muda, sendirian, ber-pasangan, berbagai profesi, berbagai motivasi menjadi satu interaksi yang mempunyai jalinan namun tak tampak. 10 menit menjadi waktu yang dramatis merajut berbagai sketsa kehidupan di balik subyek-subyek yang berdatangan dan berdoa.

Walaupun diam dan tak ada aktivitas interaktif selayaknya seperti ruang publik, namun kerkof Muntiran selama 10 menit berselang telah menorehkan makna. 10 menit menjadi sebuah interaksi ruang publik antara ruang keramaian, kecemasan, kegembiraan, kesedihan dengan ruang-ruang "kosong" yang harus Bdk. Budi Hardiman. (2005). Ruang dan Fragmentasi: Sebuah Rancangan Hermeneutis, dalam Buku Menggagas Manusia sebagai Penafsir, Yogyakarta; Kanisius hal 123-128. Diisi dengan serajut makna. Interaksi itu tak tampak, namun bergejolak di setiap subyek, dari yang muda dan tua, dari yang bersejarah dan aneka, dari yang dekat dan jauh, dari yang singkat dan lama, semuanya merajut makna sebuah pertemuan keheningan dan keramaian.

Pertemuan keheningan dan keramaian ini telah menorehkan dasar motivasi bagi setiap subyek untuk berdinamika. 10 menit berselang menjadi jeda dua dunia bertemu, dimana diantara dua dunia tersebut menjadi pemenangnya, apakah hanya 10 menit untuk keheningan ataupun 10 menit untuk keramaian,

apakah 10 menit untuk yang tua atau yang muda. 10 menit berselang, potret menorehkan mosaik data, tentang makam siapa yang paling banyak dikunjungi sebagai tempat berdoa, tentu saja makam Rama Sandjaja. Pertanyaannya, mengapa Rama Sandjaja?. Relasi kedekatan umat Katolik di seputar Muntilan dengan pastur pribumi yang terbunuh ini tentu saja ada kisahnya tersendiri.

Kisah antara ketenangan kota kecamatan Muntilan dengan kisah Rama Sandjaja yang menorehkan arti tersendiri bagi umat Katolik Muntilan. Rama Sandjaja di makam Kerkof telah menjadi runtutan ruang publik yang tercipta.

Sandjaja menjadi ikon “martir”, serta keteladanan iman bagi 10 menit kecemasan, kerinduan, kepasrahan, kegembiraan, tangis, keceriaan orang-orang yang datang. 10 menit menjadi ruang publik bagi kisah lampau Sandjaja dengan kekinian setiap orang yang datang. 10 menit itu tentu saja akhirnya menjadi durasi “ruang” dimana setiap orang sebenarnya mencari “tempat”, dimana mereka dapat mencari “Yang tinggi”, ataupun mungkin sebaliknya mencari “yang lain” bagi hidupnya.

2. Locket

Aku duduk termangu memandang hilir mudik wajah-wajah sederhana di sebuah bangku loket Rumah Sakit. Locket rumah sakit yang cukup sederhana dengan segala fasilitas pelayanan publiknya. Dudukku berdetak lima menit ketika sosok-sosok wajah cemas menanti di ujung bangku. Tatapan mereka merenggang tanya di balik batasan kaca penunggu dengan sebayang senyum manis dari sang pelayan publik yang menorehkan tinta hitam nama pasien. Tanya itu mengujar kebimbangan yang seakan tak berujung untuk sekali saja

mengatakan " lebih enak sehat daripada sakit". Ya, menunggu seseorang yang telah mereka daftarkan di loket itu untuk diperiksa apa yang menjadi sakitnya. Lima menit berselang, wajah-wajah cemas itu tertunduk seakan ingin segera tahu.

Mereka ragu untuk mengenadah karena belum pasti kabar baik yang akan menghapirinya. Aku pun ikut tertunduk seakan menunggu juga kabar penantian yang akan segera menghampiri mereka yang dengan cemas duduk dibangku itu. Cemas akan harga yang akan mereka bayar, cemas akan sakit yang harus mereka catat, cemas akan kabar yang akan mereka sampaikan. Loket itu seakan menjadi batas antara mereka dengan secarik catatan sejarah kelimaseorang yang mereka sayangi. Ya, sejarah kesehatan, sejarah kesakitan, sejarah batas-batas kemanusiaan. Pastilah, aku sadari loket itu berbeda dengan loket bioskop atau loket DUFAN yang selalu menantikan senyum dan tawa keceriaan.

Aku selalu bertanya, kenapa di setiap ada loket, selalu ada "pembayaran". "Pembayaran" atas "harga" yang harus dibayar terhadap segala konsekwensi, baik itu konsekwensi atas tawa, canda maupun kesakitan serta kesedihan. Loket menjadi filosofis absurdketika aku memandang ruang publik ini penuh dengan loket-loket yang akan memisahkan mereka dari bayang inventarisasi jasa yang harus mereka bayar, dagangan, pertukaran, silih, utang, dan kembalian. 5 menit berlalu di depan loket sebuah rumah sakit memberikanku sebaits catatan panjang ketika manusia harus selalu menanti dan menunggu atas apa yang harus ia bayar dalam hidupnya, walaupun sering kali absurd namun tetap mereka bayar, walaupun tak pernah jelas di akhir apa yang terjadi, namun tetap saja mereka bayar. Mungkin inilah

kemanusiaan yang selalu harus dibayar dengan makna. Dengan membayar dan menunggu sebuah kemanusiaan akan bermakna.

Loket selalu menjadi harapan panjang bagi kemanusiaan yang kadang rapuh. Locket layanan publik mungkin menjadi cermin sederhana bagiku untuk memperhatikan orang-orang disekitarku dan diriku sendiri, bukan hanya interaksi sosial tetapi juga makna apa yang dicari, yang sering kali makna itu "amat dalam" untuk diucapkan. 5 menit sudah diriku berlalu dengan lamunan di depan loket rumah sakit itu. Wajah-wajah itu ada yang berubah dan ada yang tidak. Berubah wajah, berganti nama, jenis kelamin, status sosial maupun tinggi tubuh, namun belum berubah raut-raut wajah yang menyisakan tanya, kesedihan, dan kecemasan. 5 menit berlalu, kertas nota menumpuk, merangkai ribuan, ratusan, jutaan harga yang dibayar untuk sembuh dari sakit.

Pastilah berbeda juga dengan loket hyper market yang menyisakan potongan atau sobekan diskon serta undian. Locket pembayaran telpon atau listrik atau air yang menyisakan anggaran. Namun, pastilah juga sangat berbeda dengan loket "agama" yang menyisakan penitensi, pahala dan karma. Aku tertunduk dan bertanya, bahwa selalu ada "batas" antara kenyataan dan harapan. Batas itu adalah "loket", bahwa setiap kenyataan jika ingin diubah harus selalu dibayar di setiap loket agar menjadi sesuai harapan.

Locket rumah sakit menjadi tempat membayar kenyataan sakit dengan harapan sehat, loket bioskop ataupun taman hiburan menjadi tempat membayar kenyataan kejenuhan dengan harapan akan keriangannya, warna-warni dan imajinasi, loket hyper market membayar kenyataan kekurangan dengan harapan akan kepemilikan, namun, aku tak bisa bertanya, ketika loket "agama"

membayar kenyataan "keterbatasan dan absurditas" kehidupan dengan harapan akan kekekalan dan keabadian.

Epilo **Ruang publik kota** dan problematikannya tentu menjadi potret bagi kajian seni urban yang begitu menarik.

Foto dan film menjadi media untuk menggagas visualisasi atas segala pemaknaan yang ada. Tentu, pendekatan dan kajian diperlukan. Salah satunya dengan menggunakan beberapa pendekatan diatas. Pendekatan diatas hanya menjadi salah satu dari berbagai pendekatan dan kajian yang banyak dan beragam.

Seni visual melalui foto dan film menjadi media yang tepat bagaimana merepresentasikan kembali kecemasan akan **ruang publik kota** melalui berbagai pendekatan tersebut diatas.

Foto dan film akan semakin kaya dengan makna, ketika daya intepretasi dan refleksi telah terkaji demikian rupa dan dipersiapkan dengan berbagai gagasan serta kajian yang serius. Itulah gunanya, bagaimana pendekatan untuk mengamati **ruang publik kota** menjadi begitu penting, ketika seni urban tidak hanya sampai kepada dimensi artistik semata tetapi juga dimensi kritis akan situasi sosial menggapai gagasan garda depan seni yang progresif.



2

RUANG PUBLIK SEBAGAI ELEMEN PERANCANGAN KOTA

2.1 Urban Design

Hasil dari *urban design* menitikberatkan pada masalah yang penting atau mendesak bagi kehidupan manusia dan kegiatan kotanya. *Urban design* adalah suatu bentuk perancangan yang berkelanjutan dan tidak akan pernah selesai (*never ending movement*), persoalan baru selalu ada setiap saat seiring dengan tuntutan kebutuhan manusia yang selalu berkembang dengan teknologi yang semakin modern.

Urban design terdiri dari desain perangkat keras (*hard ware*) dan desain lunak (*soft space*). Perangkat keras merupakan desain fisik, sedangkan perangkat lunak merupakan alat kontrol efektif. Perubahan struktur ruang kota secara internal dapat dicapai dengan pendekatan terhadap perilaku dari individu-individu penghuni kota tersebut. Keterkaitan antara perangkat keras dan

lunak merupakan satu konsep yang harus diperhitungkan dalam perancangan kota (*urban design*).

Berbicara masalah elemen dalam *Urban Design*, terdapat banyak pendapat yang berlainan. Ada yang berpikir bahwa masalah utama dalam urban design adalah faktor keindahan, sehingga elemen yang perlu dipikirkan antara lain: pepohonan, perabot jalan, paving, trotoar, penerangan, tanda-tanda asesori kota dan sebagainya.

2.2 Lingkup Urban Design

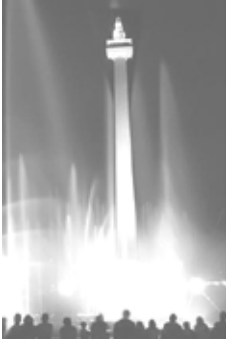
Lingkup urban design seperti yang telah diketahui, merupakan bagian dari proses perencanaan kota yang berkaitan dengan masalah kualitas fisik lingkungan. Dalam praktik tidak dapat sepenuhnya memasukkan semua elemen atau komponen kota ke dalam objek perancangan yang sudah terbentuk sebelumnya, karena akan mengalami berbagai kesulitan. Ruang-ruang yang berada di antara bangunan disebut ruang publik dalam *urban design*.

Bagaimana cara mendesain ruang tersebut ? Ada beberapa contoh antara lain pada *Urban Design Plan* di San Francisco tahun 1970 yang berusaha menghubungkan 4 kelompok ruang-ruang; (1) Bentuk dan kesan secara internal (*internal pattern and image*), (2) Bentuk dan kesan secara eksternal (*external form and image*), (3) Parkir dan sirkulasi (*circulation and parking*), lebih berkaitan dengan melihat jalan dan karakteristiknya, baik dari aspek kualitas perawatan, luasan, susunan, kemonotonan, kejelasan dari rute, orientasi ke tujuan, aman, kemudahan sirkulasi, persyaratan parkir dan lokasinya. (4) Kualitas lingkungan (*quality of environment*) (Shirvani, 1985; Darmawan,

2003). Dalam menilai Kualitas Lingkungan delapan faktor yang harus diperhatikan yakni: (1) kecocokan dalam penggunaan lahan, (2) keberadaan elemen-elemen alami, (3) arah ke ruang terbuka, (4) pandangan yang menarik dari tampak potongan membujur jalan, (5) kualitas dari sudut-sudut pemandangan, (6) kualitas perawatan, (7) kebisingan, dan (8) klimatologi.

Dulu para desainer lebih memperhatikan aspek *internal pattern image* dan *external form and image* (Gifford.R, 1987; Heimsath.C,1980), karena kedua aspek ini lebih berorientasi pada aspek fisik dalam *urban design*- Terutama elemen fisik yang lebih spesifik seperti *plaza*, *mall*, area tempat duduk, pohon-pohon,lampu-lampu hias atau elemen lain yang spesifik bagi lingkungan masyarakat setempat.

Beberapa analisis terhadap elemen *urban design* menghasilkan beberapa variasi bentuk. kebijakan, perancangan, pedoman perancangan, program lain di kota-kota yang berlainan. Dari beberapa pengalaman dalam praktik, untuk menentukan elemen-elemen dalam urban design yang saling terkait satu dengan yang lain. Hamid Shirvani (1985), menentukan elemen *urban design* dalam delapan kategori sebagai berikut: (1) Tata guna lahan. (2) Bentuk bangunan dan massa bangunan (Krier.R, 1979), (3) Sirkulasi dan ruang parkir (Childs.M. 1999) (4) **Ruang terbuka**. (5) Jalan pedestrian



3

RUANG PUBLIK DAN KUALITAS RUANG KOTA

3.1 Pendahuluan

Banyak ruang public yang digusur oleh fungsi fungsi bangunan baru dan publik informal yang menempati jalan pedestrian atau trotoar yang membuat para pejalan kaki kehilangan hak haknya untuk berjalan dengan nyaman. Masih banyak produk perancangan arsitektur yang belum begitu memarkam ruang publik, karena mengedepankan desain ruang internal, estetika bentuk, kenyamanan dan kenikmatan didalam ruang. Dan kurang begitu memperhatikan masalah masalah yang berkaitan dengan ruang.

Penyelesaian ruang publik seperti ruang ruang luar untuk parkir, area pedestrian, ruang terbuka hijau atau taman, pada umumnya berada pada urutan paling akhir setelah suatu bangunan selesai dibangun, bahkan terkesan apa adanya.

Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman betapa pentingnya peran ruang publik masih belum begitu kental. Secara langsung nilai jual ruang publik tidak begitu menarik, tetapi secara tidak langsung dapat mengangkat nilai jual bangunan disekitar lokasi yang dibangun atau yang akan dibangun.

Permasalahan permasalahan diatas akan dibahas berdasarkan teori Maslow yang dikaitkan dengan kebutuhan fasilitas kota bagi tingkat social masyarakat penghuninya, disamping pengamatan fisik dilapangan. Parameter penilaian kualitas ruang kawasan kota, akan disampaikan teori desain tak terukur dari beberapa nara sumber. Dari pembahasan terbut dapat disimpulkan bahwa penyediaan ruang public kota yang sesuai dengan kebutuhan tingkat social masyarakat akan dapat meningkatkan kualitas ruang kota.

Regional misalnya Lapangan Simpati Lima Ruang publik merupakan ruang yang Semarang, Alun-alun yang ada disetiap Kota dapat mawadahi kepentingan publik atau masyarakat. Kabupaten merupakan taman Kota, Taman syarakat umum, misalnya melakukan komuni- taman Lingkungan yang berada di kawasankasi dengan kolega, pertemuan informal komunitas pemukiman kota Jalan Pedestrian berupa trotoar, fasilitas tertentu, bermain, jalan jalan, melepas toir, tempat parkir, Plaza atau Lapangan hijau; leleh, melihat lihat taman dan penghijauan, Halaman Kampus atau Sekolah; Atrium yang sekedar melihat orang lewat atau memper-terbentuk diantara bangunan bangunan diperhatikan kegiatan orang disekitar ruang tersebut, sekelilingnya; Pasar pasar buah dan sayur yang bisa jadi hanya nongkrong menyaksikan hiruk pikuk kota sambil makan makanan kecil menempati jalan umum sementara; *Water-front, Riverfront, Lakefront, dermagà, Public Spaces* mengungkapkan bahwa Ruang dapat pula dikategorikan

sebagai ruang publik bisa berupa Taman umum dari skala Dari uraian diatas semua itu minuman yang dibawa sendiri atau beli dari merupakan ruang publik kota.

Pedagang Kaki Lima didekatnya. Berdasarkan memperhatikan koridor suatu jalan dalam dua kriterianya ruang Publik memiliki terminologi dimensional, maka akan nampak *solid –void* yang beragam. Stephen Cars es dalam bukunya nya dan konfigurasi *setback* bangunan tersebut dapat dikatakan bahwa nasional seperti Monas di Jakarta, skala peran ruang publik sebagai salah satu elemen kota dapat memberikan karakter tersendiri, memiliki fungsi interaksi sosial bagi masya- rakat, kegiatan ekonomi rakyat dan tempat apresiasi budaya,sekali gus dapat dapat meningkatkan kualitas ruang kota.

3.2 Permasalahan Ruang Publik

Ruang publik adalah milik rakyat, kaya miskin, tua muda, laki laki atau perempuan. Banyak ruang ruang publik yang digusur oleh fungsi fungsi bangunan, oleh kegiatan Peda- gang Kaki Lima yang menempati jalan pede- strian atau trotoar yang membuat para pejalan kaki kehilangan hak haknya untuk berjalan dengan nyaman. Kegiatan Pedagang Kaki Lima adalah syah syah saja, akan tetapi alangkah baiknya kalau menempati lokasi yang tidak merugikan pihak lain.

Masih banyak produk perancangan arsi- tektur yang belum begitu memikirkam ruang publik, karena mengedepankan desain ruang ruang internal, estetika bentuk, kenyamanan dan kenikmatan didalam ruang dan sebagainya. Dan tidak begitu memperhatikan masalah masa- lah yang berkaitan dengan ruang ruang publik. Bagaimana menata dan

memperhitungkan kebutuhan parkir, sirkulasi kendaraan yang akan menuju dan meninggalkan bangunan, ruang terbuka dengan ornamen yang dapat mencerminkan citra bangunan arsitekturnya.

Bagaimana menciptakan penampilan atau pemandangan (*vistajymg*) baik kalau dilihat dari jalan yang memiliki sumbu kearah lokasi bangunan tersebut, bagaimana mengatur area pejalan kaki agar merasa nyaman dengan bentuk yang estetis sesuai dengan karakter bangunan secara keseluruhan.

3.3 Asesori Ruang Publik

Asesori ruang publik seperti penunjuk jalan, informasi, iklan iklan atau tanda tanda lain yang dapat memberi sentuhan estetika yang menarik bagi ruang publik. Penyelesaian ruang publik seperti ruang ruang luar untuk parkir, area pedestrian, ruang terbuka hijau atau taman, pada umumnya berada pada urutan paling akhir setelah suatu bangunan selesai dibangun, bahkan terkesan apa adanya. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman betapa pentingnya peran ruang publik masih belum begitu kental. Masalah masalah tersebut diatas sangat mempengaruhi kualitas ruang kota secara menyeluruh.

Secara langsung nilai jual ruang publik tidak begitu menarik bagi investor, akan tetapi secara tidak langsung dapat meningkatkan kualitas ruang kota dan mengangkat nilai jual bangunan disekitar yang dibangun atau yang akan dibangun. Sehingga sebagian Pemerintah Kota di Indonesia masih belum begitu memperhatikan ruang publik kota.

Pengembangan kota lebih terarah pada pembangunan fisik berupa gedung gedung fasilitas umum. Disamping itu, penataan ruang kota yang disusun, sebagian besar masih berupa

rencana umum (RUTRK) yang belum menyentuh secara detail tentang ruang publik, meskipun kita se-ring berdiskusi tentang ruang publik.

Masih sedikit Pemerintah kota yang menyusun Rencana Teknis ruang kota (RTRK), atau Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan (RTBL) yang sudah mempertimbangkan tiga dimensional ruang publik..

Penanganan ruang publik membutuhkan biaya tinggi, sehingga menjadi masalah dari segi pembiayaan, sehingga penerapannyapun boleh dikatakan setengah hati Sekarang ini penanggung jawab pengelolaan ruang publik seolah olah hanya dipundak Pemerintah Kota, sementara beban yang harus ditanggung masih sangat banyak.

Dan pemberdayaan masyarakat untuk megelola ruang publik belum begitu digalakkan, seperti *sharing management* antara Pemerintah dan masyarakat Sehingga banyak ruang ruang publik kota yang terbengkelai tak terawat Berbeda dengan lingkungan peru- mahan, penanganan ruang publik lebih baik karena partisipasi dan swadaya masyarakat le- bih bergairah. Masih jarang media cetak, media elektronik, publikasi ilmiah atau penerbitan yang membahas masalah tentang ruang publik kota.

3.4 Ruang Publik, Kualitas Ruang Kota Dan Tingkat Sosial

Suatu pertanyaan muncul, Apakah orang akan bisa hidup dikota, kalau kota itu sendiri tidak menawarkan bermacam keuntungan lebih untuk kehidupan mereka? Baik menyangkut gaya hidup, kemudahan kemudahan dalam penyediaan fasilitas pelayanan yang dapat merangsang dan memberikan tantangan

bagi kaum intelektual, serta memberi peluang pada lapangan pekerjaan, Untuk menciptakan kebutuhan fasilitas kota yang tepat bagi masyarakat penghuninya, perlu dikaji dulu kebutuhan dasar apa yang diinginkan oleh penghuni kota itu sendiri.

Ruang public, kualitas ruang kota dan tingkat social masyarakat merupakan benang merah yang tidak bisa putus. *Hildebrand Frey (1999)* mengkaitkan kebutuhan kota dengan kebutuhan dasar manusia dari hirarkhi *Afslow* sebagai berikut:

- 1) Pada tingkatan dasar (*basic level*), fasilitas kota yang disediakan adalah semua kebutuhan fisik masyarakat antara lain: tempat tinggal dan tempat kerja, pendapatan yang memadai, pendidikan dan kursus, transportasi dan memungkinkan untuk mengadakan komunikasi dengan fasilitas fasilitas dan pelayanan pelayanan kota.
- 2) Pada tingkatan kedua, hal hal yang harus diperhatikan oleh kota adalah keselamatan (*safety*), keamanan (*security*) dan perlindungan (*protection*), unsur visual, fungsi, susunan dan kontrol terhadap lingkungan yang harus bebas dari polusi, kebisingan, kecelakaan, dan kriminologi.
- 3) Tingkatan yang ketiga adalah menciptakan lingkungan sosial yang kondusif. Suatu tempat yang penghuninya mempunyai pertumbuhan yang baik, anak anak mereka bisa saling mengadakan sosialisasi, mereka merasa sebagai bagian dari komunitas dan merasa memiliki terhadap lingkungannya.
- 4) Tingkatan yang ke-empat, bahwa fasilitas kota harus memberikan kesan yang cocok (*appropriate image*), reputasi yang baik serta gengsi yang dapat menggambarkan penghuninya.

Disamping dapat memberikan rasa percaya diri yang kuat, status dan martabat yang tinggi bagi mereka.

5) Pada tingkat dialasnya (kelima), fasilitas kota harus dapat memberi kesempatan penghuninya untuk berkreasi sendiri, membentuk ruang pribadi yang mengekspresikan pribadi mereka. Disamping itu secara bersama sama mereka juga dapat menciptakan daerah dan lingkungannya sesuai dengan kebutuhan dan aspirasi mereka sendiri.

6) Tingkat yang terakhir, bahwa fasilitas kota harus berupa karya desain yang baik, sebagai tempat yang estetis, secara fisik dapat memberi kesan yang mendalam, merupakan suatu tempat budaya dan karya seni yang bermutu.

Perbedaan kualitas ruang kota atau kawasan dapat dipengaruhi oleh kualitas ruang public dan tingkat social masyarakat, hal ini dapat diilustrasikan pada contoh situasi di kawasan perumahan di Semarang. {Foto: 3 dan 4}.

Dalam sejarah perkembangan kota menunjukkan bahwa fasilitas kota tersebut tidak pernah terpenuhi secara menyeluruh. Tuntutan kualitas hidup manusia senantiasa meningkat seiring dengan perubahan tingkat social mereka. Semakin meningkat taraf hidup mereka semakin tinggi tuntutan kualitas hidup mereka.

3.5 Kriteria Desain Tak Terukur

Dalam perancangan kota dikenal adanya tiga kriteria disain, yakni kriteria terukur, kriteria tak terukur, dan kriteria generik. Kriteria terukur adalah kriteria yang secara kuantitatif dapat diukur dan biasanya berhubungan dengan ketinggian, besar,

rasio ukuran luas lantai, *setback*, *building coverage*, dan sebagainya.

Secara garis besar kriteria terukur di- bagi menjadi dua, yaitu 1) kriteria lingkungan alam, 2) bentuk dan massa bangunan, serta intensitas. Sedangkan kriteria tak terukur lebih menekankan pada aspek kualitatif di lapangan. Antara kriteria terukur dan tak terukur seharusnya dijaga kesimbangannya dan bekerja dalam kerangka kerja dari kriteria generik.

Sehingga dalam mengukur kualitas ruang kota dapat digunakan kriteria desain tak ter-ukur, dan peran ruang publik sangat besar dalam meningkatkan kualitas ruang kota, karena kebersamaan dalam sosialisasi masyarakat di- wadah oleh ruang publik. Kalau ruang publik kota memperhatikan kriteria desain tak ter-ukur diharapkan akan dapat memuaskan penggunaannya sekali gus dapat meningkatkan kualitas ruang kota tersebut

Penggunaan analisa dengan kriteria tak terukur terdapat di dalam beberapa konsep yang perlu diperbandingkan untuk memperoleh persamaan persepsi. Tiga konsep yang dibahas adalah kriteria dari *Urban Design Plan of San Fransisco* (1970), *Urban System Research and Engineering, Inc.* (1977), dan *Kevin Lynch* (1981).

Menurut *Urban Design Plan of San Fransisco*, ada sepuluh prinsip, yaitu :

1. Kenyamanan (*amenity comfort*) Prinsip kenyamanan (*amenity comfort*) menekankan pada kualitas lingkungan kota dengan mengakomodasikan pola pedestrian yang dilengkapi dengan *street furniture*, tanaman-tanaman, disain jalan yang terlindung -dari cuaca, menghindari silau, dan sebagainya.

2. Tampak yang menarik (*visual interest*) Tampak yang menarik (*visual interest*) me-nekankan pada kualitas estetis lingkungan, antara lain karakter arsitektur dan lingkungan bangunan yang menyenangkan.

3. Kegiatan (*activity*)

Menekankan pada pentingnya pergerakan dan dimensi kehidupan jalan di lingkungan kota, dengan mempromosikan pedagang kaki lima, *arcade*, *lobby*, dan menghindari dinding-dinding yang kosong serta ruang parkir yang terlalu luas.

4. Kejelasan dan kenikmatan (*clarity and convenience*) Untuk menciptakan faktor kejelasan dan kenikmatan, dapat dilakukan dengan cara meningkatkan kualitas jalur pejalan kaki, yaitu dengan fasilitas pedestrian yang memiliki ciri tertentu.

5. Karakter khusus (*character distinctiveness*) Karakter khusus (*character distinctiveness*) menekankan pada identitas individual yang berpengaruh dalam suatu struktur ruangkota.

6. Ketajaman (*definition*)

Prinsip ketajaman (*definition*)[^] menitikberatkan pada *interfacing* antara bangunan dan ruang terbuka suatu kawasan yang dapat memperjelas dan memudahkan persepsi ruang luarnya. Ketajaman ruang ini sangat berkaitan dengan faktor-faktor pemandangan, karakter, serta pencapaiannya.

7. Prinsip-prinsip pemandangan kawasan (*the principle of views encompasses*)

Prinsip-prinsip pemandangan kawasan memperhatikan aspek estetik terhadap *vista* lingkungan (*pleasing vistas*), atau persepsi orang pada saat melakukan orientasi terhadap lingkungan kota. Misalnya *layout* jalan, penempatan bangunan, dan massa

bangunan akan memberikan karakter estetik serta petunjuk pencapaian bagi masyarakat.

8. Variasi/kontras (*variety/contrast*) Prinsip variasi/kontras diarahkan pada susunan bentuk model bangunan yang akan menjadi *point of interest* di lingkungannya.

9. Harmoni/kecocokan (*harmony compatibility*)

Prinsip harmoni/kecocokan menekankan pada aspek arsitektural dan kecocokan estetik yang berkaitan dengan masalah topografi yang harus diantisipasi dalam perencanaannya, baik masalah skala maupun bentuk massanya.

10. Integrasi skala dan bentuk (*Scale and pattern integrated*)

Prinsip integrasi skala dan bentuk ini bertujuan untuk mencapai skala manusia di lingkungan kota, yang menekankan pada ukuran, besar bangunan dan massa bangunan, demikian pula dimensi estetika yang berhubungan dengan kepekaan dan efek tekstur bangunan dengan skala pemandangan dari arah tertentu.

Sedangkan konsep *Urban System Research and Engineering, Inc.* (1977) lebih menekankan pada kualitas visual yang dikelompokkan dalam delapan kategori sebagai berikut.

1. Kelayakan hubungan (*fit with setting*) Kelayakan hubungan (*fit with setting*) ini menitikberatkan pada harmoni atau kecocokan rancangan antara perumahan kota yang berkaitan dengan faktor lokasi, kepadatan perumahan, warna, bentuk dan material. Disamping itu aspek lain yang harus diperhatikan adalah aspek historis, aspek budaya, komponen yang cocok dengan nilai bangunan, artefak jalan setapak yang unik sehingga dapat mengingatkan kembali bagi setiap orang.

2. Ekspresi dari identitas (*expression of identity*)
Untuk memberikan ekspresi identitas, status, dan nilai-nilai bagi penghuni dan masyarakat perlu penekanan disain ter-utama peranan warna, material bangunan, dan ekspresi bangunan secara individual.
3. Pencapaian dan --orientasi (*access and orientation*)
Faktor penting yang harus diperhatikan adalah kejelasan dan keamanan dari pirtumasuk, jalan setapak, dan ke arah lokasi fasilitas penting, sehingga semua orang tahu akan keamana dan apa yang akan dilakukan.
4. Pendukung aktivitas (*activity support*) Kegiatan masyarakat akan memberi karak-ter perilaku mereka melalui tanda-tanda yang didisain khusus termasuk elemen fi-sik, ukuran, dan lokasi dari sebuah fasilitas yang disediakan.
5. Pemandangan (*views*) Menekankan pada pencapaian bangunan-bangunan ke arah ruang-ruang publik (*public spaces*).
6. Elemen-elemen alam (*natural elements*) Menciptakan disain yang memanfaatkan unsur-unsur alam yang ada di lokasi tapak, misalnya dengan pemanfaatan topografi yang terjal, tanaman penutup, pemanfaatan sinar matahari, air, dan latar belakang pemandangan langit.
7. Tampak yang nyaman (*visual comfort*) Pada prinsipnya tampak yang nyaman (*visual comfort*) menghindari gangguan dari silau, asap, debu, traffic *light* yang membingungkan, pemandangan yang mengha- langi kendaraan yang melaju dengan cepat
8. Kepedulian dan perawatan (*care and maintenance*) Memperhatikan pemilihan komponen dalam disain yang mudah perawatan dan pengelolaannya. Selanjutnya Kevin

Lynch (1981) populer dengan lima dimensi tampilan (*five perform-mance dimension*), yaitu *vitality*, *sense*, *fit*, *access*, dan *control*.

1. Vitalitas (*vitality*)

Dimensi vitalitas merupakan suatu kriteria umum yang menitikberatkan pada suatu sistem keamanan, kecocokan ukuran atau kelayakan antara tuntutan manusia dalam hal temperatur, anatomi tubuh, dan fungsi tubuh.

2. Kepekaan (*sense*)

Dimensi kepekaan (*sense*) yang dimaksud di sini meliputi bentuk, kualitas dan identitas lingkungan. Hal tersebut dapat dicapai melalui *sense of place* dengan desain bentuk yang khusus atau suatu kegiatan yang menyentuh hati masyarakat, *structure*, suatu rasa yang diciptakan melalui orientasi bentuk, *landmark*, hirarki tertentu, waktu kejadian, jalan setapak, atau batas pinggir yang ada; kecocokan (*congruence*), suatu rangkaian ruang yang memiliki fungsi yang erat; transparan (*transparency*), segala cara penggunaan teknologi dapat dilakukan secara langsung, baik yang berkaitan dengan kegiatan sosial maupun proses alami.

3. Kelayakan (*fit*)

Menitikberatkan pada kelayakan antara ruang dan karakter bentuk yang ada.

4. Pencapaian (*access*)

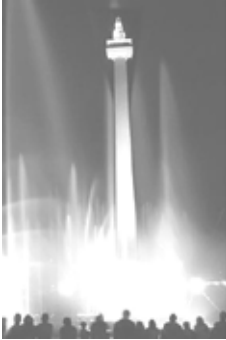
Memperhatikan kemampuan orang menuju tempat orang lain, ke tempat kegiatan, ke sumber daya yang ada, ke tempat pelayanan, ke tempat informasi, atau ke tempat lain.

5. Pemeriksaan (*control*)

Pengontrolan diarahkan pada ruang-ruang kegiatan, tempat rekreasi, mana yang perlu diperbaiki atau dimodifikasi.

Disamping kontrol pengelolaan terhadap siapa yang menggunakan dan bekerja serta siapa saja yang ada di dalamnya.

Dari ketiga konsep di atas terdapat kesamaan dan perbedaan. Tetapi pada prinsipnya ketiga pendekatan menyatakan bahwa mereka menitikberatkan pada dua aspek bentuk fisik spasial, yaitu visual dan fungsional. Kriteria dari USR&E lebih menekankan pada visual, yang secara esensial juga diterapkan pada San Fransisco Urban Design Plan. Lain halnya dengan pendekatan dari Kevin Lynch yang lebih menekankan pada masalah fungsional.



4

PENINGKATAN KUALITAS RUANG PUBLIK KOTA

4.1 Pendahuluan

Image dapat diciptakan sesuai keinginan perencana atau pengelola dengan menampilkan elemen-elemen yang dapat memberi kesan khusus sehingga dapat menarik para pengunjung (Shirvani.H, 1985; Lynch.K, 1960).

Ruang publik memiliki peran dan fungsi penting bagi kegiatan masyarakat di perkotaan. Oleh karena itu penanganan ruang publik seharusnya mendapat perhatian tersendiri dan terus menerus serta selalu ditingkatkan kualitasnya agar dapat mengakomodasi keinginan masyarakat penghuni kota, baik secara fisik maupun apresiasi-aspresiasinya.

Dengan demikian kota dapat semakin hidup (*li/e/xy city*) dan berkembang. Sehingga diperlukan partisipasi dari berbagai pihak diperlukan dalam hal ini, sehingga peningkatan

kualitas ruang publik tidak bergantung pada pemerintah kota saja, tetapi seluruh unsur masyarakat, dan lembaga-lembaga lain seperti lembaga/ organisasi profesi, asosiasi-asosiasi pengusaha dan industri, pers, pakar-pakar. LSM, dan pemerhati kota.

Dalam menilai kualitas ruang publik kota terdapat 8 elemen penting yang digambarkan dalam kegiatan-kegiatan masyarakat, bentuk bentuk fisik bangunan atau asesori kota lainnya hingga pada manajemen pengelolaannya (Tibbalds, 1993).

1. Aktivitas dan Fungsi Campuran

Masyarakat kota dalam melakukan aktivitasnya lebih memilih tempat yang fasilitasnya memiliki fungsi campuran. Sehingga hampir diberbagai kota didunia mendesain kotanya dengan *Mixed Use* konsep.

2. Ruang Publik dan Ruang Khusus.

Ruang publik dengan pengertian yang luas memiliki arti penting bagi masyarakat, sebagai area komunikasi, tempat kencan, tempat apresiasi dan rekreasi, area komersial, pedagang kaki lima, tempat demo mengemukakan pendapat dsb. Penyediaan ruang publik merupakan faktor penting untuk membuat ruang kota menjadi hidup (*lively*) (Krier.R, 1979)

3. Pergerakan dan Keramahan Pedestrian.

Pedestrian area atau jalan pedestrian merupakan faktor penting untuk mengantisipasi pergerakan orang dari satu fasilitas publik ketempat lainnya. Fasilitas ini dulu diabaikan, sekarang sudah mulai di perhitungkan karena mengandung nilai kualitas lingkungan yang baik dan harus didesain sesuai citra kawasan (Rubeinstein.H, 1992)

4. Skala Manusia dan Kepadatan.

Suatu desain harus memikirkan skala manusia agar lebih manusiawi, keterlingkupan (*enclosure*) yang lebih erat, asesori kota (*townscape*) yang lebih menarik, utilitas kota yang berfungsi dengan baik. Intinya semua aspek dirancang lebih manusiawi dan aksesibel bagi penyandang cacat sekalipun. Kepadatan merupakan kondisi yang tidak seimbang antara fasilitas yang tersedia dan masyarakat yang menggunakannya (Spreiregen.P.D, 1962; Cullen.G, 1996).

5. Struktur, Kejelasan dan Identitas.

Sebelum kita memulai perencanaan secara integral, kita wajib mengenali struktur kawasan kota yang akan dirancang, axis mana yang perlu dikembangkan, ruang terbuka mana yang bisa dipakai sebagai rendezvous point, bagaimana mengatur aksesibilitasnya. Hal ini untuk kejelasan manajemen transportasi kawasan terhadap kota. Identitas merupakan unsur penting yang dapat menarik perhatian dikawasan revitalisasi, karena orang akan mudah terkesan dan selalu ingat apa yang pernah dilihat (Lynch.K, 1962; Kohan.N, 1999)

6. Kerapian, Keamanan dan Kenyamanan.

Kerapian yang menyangkut infrastruktur, bangunan, utilitas dan asesori kota merupakan faktor penting yang sering diabaikan oleh pengelolaan kota, sehingga banyak keluhan masyarakat karena merasa tidak nyaman terganggu dan tidak aman (Shirvani.H, 1996)

7. Manajemen Kota

Manajemen suatu kota sering tidak jelas siapa yang harus bertanggung jawab, siapa pula yang berperan menggerakkan masyarakat menyadari akan partisipasi terhadap pengelolaan kota. Peran *Stakeholder* sangat penting dalam manajemen kota, karena beban ini tidak dapat sepenuhnya diberikan pada Pemerintah Kota karena berbagai keterbatasan (Huat.C.B & Edwards.N, 1992)

8. Kekayaan Visual

Beragam visual menarik yang ada dikawasan revitalisasi sangat diperlukan untuk menambah nilai pemandangan (*vista*) yang dapat meningkatkan daya tarik dan nilai estetika kawasan menjadi berkualitas (Cullen.G, 1996).

Kedelapan elemen tersebut satu dengan yang lain saling berinteraksi dan mendukung, semakin tinggi kualitas elemen-elemen tersebut semakin bagus kualitas ruang publiknya.

PROSES DESAIN Di dalam Penyusunan Perancangan Kota di Indonesia *RUANG PUBLIK* dikenal dengan istilah RTRK yang merupakan penjabaran dari DALAM RDTRK dan rujukan pelaksanaan Pembangunan. Rencana lain *PERANCANGAN* sama hirarkinya dengan RTRK yakni RTBL yang berisi *KOTA* rumusan tentang rencana tapak pemanfaatan ruang kawasan; prarencana teknik jaringan utilitas; prarencana teknik jaringan jalan; prarencana teknik bangunan gedung baik tata letak, penampang dan arsitektur lingkungan bangunan dan gedung; prarencana bukan bangunan yang sering dikenal dengan ruang publik. Dalam penyusunan Ruang Publik sebagai bagian dari Rencana Teknis Ruang Kota membutuhkan suatu proses yang sistematis, seperti uraian dibawah ini.

Proses Perencanaan Penyusunan RTRK ini didesain oleh pertimbangan-pertimbangan antara lain:

- o Adanya indikasi permasalahan pembangunan dan lingkungan pada blok-blok peruntukan yang perlu dipenanganannya.
- o Adanya permasalahan perwujudan keharmonisan bangunan dengan lingkungan setempat dalam rangka kegiatan pembangunan pada blok-blok peruntukan. Sehingga dalam praktek diperlukan suatu proses penyusunan sebagai berikut:

a. Tahapan persiapan

- § Persiapan penganggaran meliputi antara lain
- § perumusan-perumusan mengenai sumber dana.
- § pemrakarsa, penanggung jawab dan pelaksanaan kegiatan,
- § Persiapan adm inistrasi, meliputi penyusunan surat-surat keputusan, struktur organisasi pclaksanaan yang melibatkan unsur-unsur terkait administrasi proyek,
- § Persiapan teknis yaitu meliputi perumusan substansi, mekanisme/proses dan produk rencana serta penyusunan kerangka acuan kerja,

b. Tahap Pengumpulan Data

Pelaksanaan survey

Pelaksanaan survey untuk mendapatkan data sekunder dan data primer atau menguji validitas data.

Pengumpulan data-data yang dibutuhkan meliputi:

- § Pengumpulan data dilakukan dengan *check list* data maupun observasi lapangan.

Kebijaksanaan dan rencana tata ruang (RUTRK, RDTRK, dan studi terkait)

- § Kondisi sosial budaya
- § Kondisi ekonomi dan investasi

- § Sumber daya buatan, prasarana dan sarana dasar, kondisi bangunan dan non bangunan,
- § Fisik dasar/unsur alamiah (Topografi)
- § Kondisi tata lingkungan dan tata penghijauan
- § Kelembagaan dan sistem pengelolaan/
- § pengendalian pembangunan.

c. Tahap Analisis Kawasan/Lingkungan

- § Analisis Fisik Dasar:
- § Analisis fisik dasar antara lain meliputi topografi, daya dukung dan kepadatan bangunan.
- § Analisis Tapak:
- § Analisis tapak antara lain meliputi: lokasi pengembangan, orientasi massa bangunan, keserasian lingkungan dan bangunan, analisis ruang hijau dan penghijauan.
- § Analisis Pelestarian Lingkungan:
- § Analisis ini meliputi sumber daya air. Pelestarian flora dan fauna, pelestarian tanah dan udara, analisis sosial budaya setempat.
- § Analisis Massa Bangunan dan non bangunan:
- § Analisis ini meliputi keterkaitan-keterkaitan antar massa bangunan, besaran bangunan, jenis dan tipe bangunan.
- § Analisis terhadap kebutuhan sarana dan prasarana
- § lingkungan permukiman: Analisis ini antara lain meliputi jenis dan besaran sarana dan prasarana lingkungan.
- § Analisis sosial kebudayaan:
- § Analisis ini sebagai bahan masukan terhadap jenis dan tipe bangunan dan orientasi massa bangunan.

d. Identifikasi Potensi dan Persoalan, Serta Perkiraan

Kebutuhan Perumusan mengenai potensi dan persoalan kawasan/ lingkungan didasari oleh:

- § Hasil analisis kawasan/lingkungan yang telah dilakukan.
- § Sasaran-sasaran pembangunan kawasan/lingkungan yang hendak dicapai.
- § Perumusan potensi kawasan/lingkungan antara lain meliputi: lahan-lahan yang dapat dibangun/ dikembangkan karena memenuhi persyaratan fisik pembangunan, sumber daya air yang bisa diolah untuk kebutuhan air baku kawasan/lingkungan, kehidupan sosial dan budaya masyarakat setempat sebagai pertimbangan dalam penataan jenis dan tipe bangunan dan orientasi massa bangunan, sarana dan prasarana lingkungan yang telah dibangun/tersedia, ditinjau dari sistem primer, sekunder (sistem makro yang terkait dengan kawasan/lingkungan). Perumusan persoalan kawasan/lingkungan, antara lain mengemukakan persoalan penanganan lingkungan baik tanah, air, flora dan fauna; persoalan sosial/kependudukan, keserasian bangunan lingkungan sosial budaya/kependudukan.

Perkiraan kebutuhan pembangunan kawasan/ lingkungan meliputi:

- § Perkiraan bangunan rumah tinggal dan non rumah tinggal,
- § Perkiraan ruang hijau.
- § Perkiraan fasilitas sosial dan fasilitas umum.

e. Formulasi Strategi Penanganan Pembangunan

Kawasan/Lingkungan :

Perumusan strategi penanganan pembangunan kawasan meliputi:

- § Strategi kependudukan.
- § Strategi pengelolaan pembangunan kawasan yang menjadi tanggungjawab swasta, masyarakat dan pemerintah daerah,
- § Strategi pembangunan terhadap pelestarian lingkungan.

f. Perumusan Rencana Teknis Ruang

Rumusan Rencana Teknis Meliputi:

- § Rencana tapak pemanfaatan ruang yang meliputi
- § rencana perpetakan, tata letak bangunan.
- § Arahkan letak dan penampang jaringan jalan.
- § Arahkan letak dan penampang jaringan utilitas.
- § Rencana tata bangunan dan lingkungan.
- § Rencana tapak dan tata letak bangunan bukan
- § gedung.
- § Rencana ruang hijau dan penghijauan.

Proses perencanaan dapat dilihat dari diagram yang menjelaskan proses Penyusunan Rencana Teknis Ruang Kota/ Perkotaan (Diagram.3)

Keluaran *{output}* produk Penyusunan Rencana Teknis Ruang Kota, kalau diperhatikan sebageian besar merupakan arahan dan rencana ruang-ruang publik kota yang terintegrasi dengan rencana-rencana yang lebih makro dialasnya (diagram.2)

4.2 Ruang Publik Yang Aksesible

Pengertian Penyandang cacat *{difable people}* adalah setiap orang yang mempunyai kelainan fisik dan/atau mental, yang dapat mengganggu atau merupakan rintangan dan hambatan baginya untuk melakukan secara selayaknya, (*Kompas, Rabu, 7 Juni 2000*). Sebuah organisasi penyandang cacat internasional *DPI*

(*Disabled People International*) mendefinisikan 'disability' sebagai interaksi orang yang memiliki kekurangan secara fisik (*impairment*) dengan hambatan sikap serta lingkungan yang dihadapi.

Apabila peraturan perundang-undangan penyediaan sarana aksesibilitas bagi penyandang cacat itu dikaji, maka konstituen yang ada ialah :

a. Pemerintah dalam hal ini Menteri Pemukiman dan Prasarana Wilayah R.I dan Menteri Perhubungan R.I. Dalam pelaksanaan Otonomi Daerah ialah Gubernur, BUPATI, dengan segenap aparatnya; sebagai pemegang kekuasaan otoritas.

b. Pengusaha/Pemilik bangunan umum dan pengelola bangunan umum, seperti BUMN, Pengusaha angkutan, Perbankan, dll.

c. Perancang dalam hal ini *Ikatan Arsitek Indonesia (IAI)*. para *Arsitek Perguruan Tinggi sebagai jembatan pendidikan calon arsitek*. Pengguna dalam hal ini penyandang cacat berbagai jenis kecacatan, lansia, wanita hamil, anak-anak dan orang sakit. (sumber : [http://www. Mitranetra.or.id](http://www.Mitranetra.or.id)) Untuk persyaratan teknis aksesibilitas yang mungkin diterapkan dalam perancangan khususnya di Indonesia dapat dilihat pada *Kepmen PU468/KPTS/1998 tentang Persyaratan Aksesibilitas Pada Bangunan Gedung dan Lingkungan*. Dalam kepmen ini dibahas mengenai persyaratan teknis dalam perancangan Ukuran dasar ruang Pintu, Ramp, Tangga, Lift, Kamar kecil. Pancuran, Wastafel, Telpon, Perabot Perlengkapan dan peralatan, Rambu. Perkembangan kota dan tempat-tempat publik saat ini kurang memperhatikan utilitas yang ada, khususnya bagi para penyandang cacat (kaum dcfabel). Kelemahan perencanaan

utilitas ini tentu saja berakibat pada terhambatnya aktivitas-aktivitas para defabel dan menjadikan keterbatasan bagi mereka akan akses dan mobilitas seperti yang dapat dilakukan oleh masyarakat umumnya. Utilitas yang sebenarnya merupakan sarana dan prasarana yang menunjang suatu aktivitas baik pada lingkup bangunan ataupun perkotaan seharusnya tidak hanya mendukung orang yang mempunyai fisik dan jiwa yang sehat saja, akan tetapi penyandang cacat yang mempunyai aktivitas yang menuntut adanya kelengkapan utilitas yang menunjang aktivitas mereka.

Perencanaan utilitas yang mendukung defabel telah diterapkan di negara maju dan beberapa negara berkembang sebagai penghargaan atas Hak Asasi Manusia. Di Indonesia sendiri perencanaan utilitas khusus ini masih sangat kurang, sehingga wacana ini perlu untuk ditelaah lebih lanjut guna memperbaiki kualitas respect sosial kita terhadap kaum defabel. Jawa Tengah yang menjadi salah satu provinsi di Indonesia pada tahun 2007 tercatat jumlah penyandang cacat fisik sebanyak 148.000 orang, baik dewasa maupun anak-anak (Dinas Kesejahteraan Sosial Provinsi Dati I Jawa Tengah, 2007).

Jumlah ini diperkirakan akan terus bertambah pada waktu yang akan diperkirakan akan terus meningkat seiring dengan meningkatnya jumlah kecelakaan yang terjadi, bencana alam maupun akibat dari suatu penyakit dan penyalahgunaan obat-obatan. Melihat kondisi yang demikian, maka perlu adanya utilitas bagi penyandang cacat pada kawasan publik di perkotaan sehingga dapat mengurangi kesulitan yang dialami penyandang cacat dalam melakukan aktivitasnya sehari-hari dan mempunyai hak yang sama dengan masyarakat lainnya.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ruang publik sebagai bagian dari Tata Ruang Kota di Indonesia sangat berperan untuk meningkatkan kualitas kota. Hal ini perlu dipahami oleh berbagai pihak dan masyarakat agar kesadaran berpartisipasi merawat, menjaga asesori ruang publik lebih ditingkatkan.

Forum-forum Asosiasi kota yang sudah terbentuk agar bermitra dengan para pengelola kota dan masyarakat menjalin kebersamaan membangun ruang publik. Di samping perlu dipikirkan penataan ruang publik yang dapat mengantisipasi bencana yang akhir-akhir ini menimpa rakyat Indonesia di samping memperhatikan aksesibilitas bagi orang-orang yang memiliki kemampuan yang berbeda *{diffable people}*.

Sebelum mengakhiri pidato saya, saya ingin mengajak rekan-rekan saya di Jurusan Arsitektur untuk senantiasa mengembangkan diri melihat berbagai aspek ilmu agar konsep-konsep Arsitektur yang diciptakan semakin inovatif dan meyakinkan. Kita harus senantiasa mengikuti perkembangan teknologi dan tuntutan masyarakat yang semakin kompleks. Masalah publikasi merupakan wadah penting untuk mengekspresikan konsep dan gagasan dihidang Arsitektur. Saya yakin bahwa rekan-rekan memiliki banyak ide dan gagasan yang dapat dituangkan dalam publikasi ilmiah Arsitektur dan kota.

Untuk mahasiswa-mahasiswa di Jurusan Arsitektur, saya berpesan agar saudara belajar dengan sebaik-baiknya, berlatih mengembangkan kreativitas dalam desain arsitektur dan cobalah berkomunikasi dengan baik pada orang lain. Dengan demikian saudara akan lebih percaya diri berhadapan dengan siapapun. karena itu merupakan salah satu modal dalam profesi kita sebagai Arsitek. *Capability-Self Confidence-Comunication* dengan baik InsyaAllah saudara-saudara mahasiswa akan dapat bersaing

didunia kerja baik ditingkat regional, nasional maupun internasional.

Demikianlah pidato yang dapat saya sampaikan dalam orasi pengukuhan sebagai Guru Besar ini, semoga menjadi bahan renungan kita semua. Dengan segala keterbatasan saya, mohon maaf atas segala kekurangan dalam penyampaian pidato ini baik dari segi substansi, bahasa maupun pemaparannya.

4.3 Politik Ruang Publik Kota

Lingkungan tempat manusia hidup dan beraktivitas merupakan bagian dari lingkungan lain yang lebih besar. Pada skala aktivitas rutin sehari-hari umumnya manusia berada dalam lingkungan sebuah kota. Selain merupakan bagian dari suatu lingkungan, kota juga merupakan wadah dari berbagai kegiatan manusia dengan aneka perilaku dan budayanya.

Dengan demikian berbagai pandangan dan budaya pada kehidupan kota juga dapat memberikan ciri khas ruang pada bagian-bagian kota, sesuai karakter dari penghuninya. Penghunikota, dalam hal ini manusia memiliki kebutuhan yang sangat mendasar untuk berinteraksi sosial dengan manusia lain.

Kebutuhan untuk saling berkomunikasi ini juga memerlukan ruang untuk mewadahnya yang sering disebut sebagai *public space* atau ruang publik berupa ruang-ruang terbuka berbentuk jalan, taman, lapangan, pedestrian, dan sebagainya serta yang berupa bangunan seperti plaza, mall, museum, halte, dan sebagainya.

Pada lingkungan pemukiman, dimana manusia merasa memiliki ikatan yang sangat kuat dengan lingkungan sekitar tempat tinggalnya, sehingga sering kali terjadi dua pandangan

yang berbeda di dalam memahami akan pentingnya fungsi suatu ruang publik.

Di pandang dari sudut ekonomi, ruang publik sering kali tidak direncanakan secara optimal, karena hanya berupa ruang-ruang yang tersisa (*left over space*) atau lahan yang belum digunakan (*idle land*). Hanya ruang-ruang publik yang menjanjikan keuntungan ekonomis yang “nyata” saja yang dikelola pada area lingkungan pemukiman, seperti pasar dan pertokoan. Namun fasilitas perbelanjaan ini kebanyakan merupakan milik perorangan sehingga masyarakat tidak merasakan terwadahnya kebutuhan akan interaksi sosial yang mereka dambakan.

Dengan tumbuhnya perekonomian, kebutuhan tempat (ruang) sektor ini juga meningkat. Karena daya tampung ruang yang digunakan tidak mencukupi lagi, yang terjadi adalah ruang yang semestinya digunakan untuk ruang publik (*public space*) mulai dimanfaatkan menjadi tempat aktifitas perekonomian.

Permasalahan yang terjadi adalah bergesernya fungsi ruang publik yang sebenarnya merupakan ruang yang dapat digunakan bersama (umum). Karena ruang publik tersebut digunakan untuk tempat untuk melakukan aktifitas perekonomian (perdagangan), maka dari segi luasan tempat menjadi berkurang. Dengan kondisi yang terjadi adalah timbulnya lingkungan yang secara visual kurang teratur, padat dan berkesan kumuh.

Jalan Raya tidak berpretensi menjadi obyek tunggal dalam menanggapi konteks spasial, dan justru akan menandai pusat kota dengan membingkannya. Jalan Raya menyandang fungsi publik sebagai fungsi transportasi, fungsi rekreatif, dan fungsi informatif. Letak jalan raya merupakan pusat

kehidupan kota sehingga menjadi tempat partisipasi publik dalam ruang kota.

Di jalan raya berbagai aktivitas dapat dilakukan, mulai dari pertunjukan kultural, kegiatan sosial, peringatan keagamaan, hingga pameran seni rupa ruang luar. Tempat yang menghibur secara aktif maupun pasif. Sementara dalam aspek terakhir, jalan raya tidak hanya memiliki makna simbolis, melainkan juga memberi informasi lewat papan penunjuk yang semestinya secara integratif-terdesain.

Sudut pandang lain terhadap ruang publik dapat dilihat dari sudut ekologi dimana hal-hal yang turut diperhatikan secara ideal adalah menyangkut populasi, pengorganisasian, lingkungan dan teknologi. Pendapat ini didasarkan pandangan bahwa perubahan suatu lingkungan, dapat menyebabkan perubahan ekologi secara kompleks. Meskipun banyak faktor lain yang turut mempengaruhi suatu ruang publik seperti *equity*, *engagement*, *energy* dan *aesthetic*

4.4 Ruang Publik Sebagai Tempat Bermain Bagi Anak-Anak

Perkembangan kota menjadi menarik diamati, karena menimbulkan fenomena yang menarik di masyarakat, terutama bagi anak-anak. Pembangunan kota yang seringkali mengabaikan keikutsertaan anak – anak sebagai elemen sosial kota mengakibatkan timbulkan ruang bermain spontan yang tidak kasat mata atau dalam penelitian ini disebutkan sebagai " *the invisible playground* ". Hal ini menarik untuk disadari dan diadopsi dalam desain, sehingga fenomena tersebut bukannya

memicu akibat negatif bagi ruang publik kota, melainkan mampu menimbulkan sumbangan yang positif bagi ruang kota itu sendiri.

Ruang dalam pengertian matematis dimengerti sebagai keberadaan fisik 3 dimensional, yang dapat diukur secara matematis isinya karena pembungkusnya yang memiliki panjang, lebar dan tinggi. Dalam dunia arsitektur, ruang tidak hanya dipahami dari segi matematisnya saja, namun ruang dapat juga dirasakan, dihayati, dan diselami. Dalam arsitektur, ruang memiliki jiwa¹ sehingga ruang memengaruhi keberadaan individu atau manusia yang berada di dalamnya. Ruang merupakan interaksi antara jiwa ruang secara fisik dan metafisik dengan batin manusia yang terlibat dalam eksistensinya.

Ruang publik² dipahami sebagai ruang yang diperuntukkan sebagai sebuah ruang kota yang dapat diakses secara umum dan cuma-cuma oleh masyarakat kota dari berbagai lapisan .

Anak-anak merupakan obyek dalam penelitian ini. Anak-anak dalam hal ini terbagi menjadi beberapalapisan usia³, yaitu:

1 Bachelard (2005), *The Poetic of Space*

2 Shirvani (1985)

3 Woolfson (2001, pp. 1- 15) mengungkapkan bahwa anak – anak di usia perkembangannya hingga memasuki masa usia sekolah harus mendapatkan waktu yang proporsional untuk bermain dan belajar.

Alokasi waktu yang tidak seimbang bagi anak akan

- Usia 0–1 tahun , disebut masa bayi
- Usia 1–3 tahun, disebut masa batita
- Usia 3–5 tahun disebut masa balita
- Usia 5–12 tahun usia pendidikan dasar atau usia sekolah
- Usia 12–14 tahun, disebut sebagai usia pra remaja

Pada saat ini, eksistensi ruang bermain terbuka bagi kota menjadi semakin sempit dan semakin terbatas. Menurut hasil wawancara dengan berbagai sumber yang terkait dengan pembangunan kota, ruang bermain terbuka kota semakin tergusur keberadaannya, karena telah digantikan dengan keberadaan tempat bermain yang lebih menarik seperti keberadaan wahana wisata fantasi serta berbagai pengaruh teknologi.

Keberadaan "*virtual playground*" seperti maraknya permainan *playstation* dan *game station* lebih mampu menyedot perhatian anak daripada anak harus bermain di luar dengan menimbulkan perkembangan psikis yang kurang sehat bagi anak, seperti timbulnya *child stress* dan penyimpangan perilaku pada anak, seperti anak menjadi nakal dan mencari perhatian secara berlebihan. Soetjiningsih (1995) dalam tumbuh kembang anak mengungkapkan bahwa anak dalam tahapan awal pertumbuhannya (usia balita) membutuhkan ruang untuk bermain lebih banyak dibandingkan tahapan perkembangan selanjutnya.

Maka sudah selayaknya apabila orang dewasa menyediakan ruang berkembang yang mendukung pada anak – anak yang sesuai dengan usianya.

berpanas-panasan. *Game-game* tersebut mampu menyediakan lahan bermain virtual yang dapat dilakukan secara individu dan hanya membutuhkan lawan main yang bersifat virtual pula. Ruang terbuka kota sendiri menjadi lebih menguntungkan apabila dijual dan menghasilkan daripada dipergunakan sebagai ruang terbuka yang dipergunakan untuk areal bermain anak-anak. Dampaknya hilangnya ruang bermain terbuka kota antara lain adalah berkurangnya intensitas interaksi sosial pada anak pada anak – anak yang hidup di perkotaan. Menurut pakar pendidikan⁴, pada

masa perkembangannya anak memahami lingkungan sekitarnya dengan cara bermain.

Untuk itu anak melihat lingkungan sekitarnya sebagai potensi bagi mereka untuk yang dinikmati dengan cara mereka sendiri. Lingkungan sekitar menjadi sumber informasi belajar yang memperkaya khasanah berpikir dan kreativitas anak. Untuk itu sedianya, ruang tumbuh kembang anak yang baik adalah ruang yang mampu menyediakan informasi bermain dan belajar untuk anak secara maksimal. Hal ini menarik peneliti, karena anak dan ruang menimbulkan perilaku interaksi timbal balik yang unik untuk diamati.

OBSERVASI : PERKEMBANGAN EKSISTENSI RUANG PUBLIK KOTA DAN FENOMENA BERMAIN ANAK–ANAK

Dalam studi kasus yang dilakukan baik di kota Surabaya maupun di Singapura, ada hal menarik untuk menjelaskan ruang bermain yang terjadi di luar konteks “ruang bermain anak” yang semestinya.



Takashimaya Water Fountain (sumber: dok.pribadi)

4 Piaget ,Froebel (1782-1825), and Peztaozzi (1746 – 1827) sepakat mengemukakan bahwa perkembangan intelektual pada anak – anak menuju penemuan bertahap merupakan hasil dari interaksi anak dengan lingkungan sekitarnya. Hal tersebut membawa rangsangan bagi anak untuk meniru dan bermain. Sebagai mana seorang anak berkembang, mereka belajar untuk menangkap impresi dari benda – benda yang telah membawa ketertarikan visual bagi mereka dan mereka akan berusaha untuk menghubungkan benda – benda tersebut dengan bermain, merepresentasikan manusia, benda – benda, dan kejadian – kejadian dengan cara mereka sendiri. (Dudek, 2005).



Bugis Junction Water Splash (sumber: dok.pribadi)

Pada kedua contoh di atas tampak bahwa anak memahami ruang publik sebagai tempat bermain yang dapat dinikmati, dengan atau tanpa menghirukan lingkungan sekitarnya, apakah itu perasaan malu seperti pada orang dewasa ataupun kondisi yang bahaya.

Anak mengerti dan melihat ruang sebagai bagian dari dunianya, yaitu ruang lingkup di mana dia dapat bermain secara spontan.⁵ Fenomena ruang yang terbentuk secara spontan ini diberi nama *The Invisible Playground*.



The Invisible Playground sebagai Kerangka Konsep Perancangan Ruang 5 Lee (2006) dan Viray (2006) mengemukakan bahwa fenomena dari kota yang tidak terlihat (the invisible cities) telah menunjukkan adanya kecenderungan aktivitas dan kejadian spontan sebagai akibat dari penggunaan persepsi dan interpretasi terhadap ruang sebagai sebuah respon balik yang jujur atas lingkungan dan kebutuhan-kebutuhan manusia penggunaanya. Melalui penggunaan yang tak terduga terhadap ruang, "Arsitektur spontan" tercetus, dan timbulah sebuah fenomena bermain yang sifatnya juga spontan.

Bagaimana sebenarnya esensi dari bermain dapat memberikan pengaruh terhadap ruang ? Dalam teori yang dikemukakan oleh Bernard Tschumi tentang Event Space⁶ yang mengungkap tentang keterkaitan "event, space, and movement" berusaha untuk menjelaskan tentang kejadian serta keterkaitannya kejadian atau ritual (event) yang mengakibatkan terjadinya ruang. Mengacu pada teori Bernard Tschumi tersebut, maka ruang tidak hanya dimengerti sebagai eksistensi fisik yang kasat mata, namun dapat pula digambarkan bahwa ruang terdiri atas layer – layer terselubung yang merupakan ritualritual yang

mewujudkan ruang.⁷ Bermain yang dikatakan sebagai sebuah wujud dari kegiatan yang merupakan wujud sebuah kejadian (*event*) yang notabene berarti pula memicu terjadinya ruang tersebut. Sebagaimana telah dijelaskan di atas bahwa *The Invisible Playground* sebagai *Event Space* merupakan ruang bermain spontan yang terdiri atas layer – layer tidak kasat mata. Melihat teori di atas maka untuk dapat memahami ruang yang “ berjiwa” sebagai ruang bermain anak, hal tersebut digambarkan dalam sebuah kerangka sebagai berikut.

Layer–layer pembentuk “ *The Invisible Playground*”:

1. Aktivitas Interaktif (*Interactive Activities*)

Berdasarkan pengamatan lapangan yang terjadi di sejumlah game station, kegiatan–kegiatan yang mampu memacu anak untuk betah bermain adalah adanya permainan yang bersifat interaktif yang memacu anak untuk terus bernalar dan terus 6Tschumi (2000, pp. 16 – 39) , Damiani (2003) 7 Shirvani (1985), *the theory of place*, dimana *space* harus dapat dinyatakan sebagai place sehingga ruang menjadi bermakna bagi penggunaanya. bermain. Kegiatan yang bersifat interaktif biasanya akan menarik perhatian anak, karena sifat dari permainan tersebut adalah mengaktifkan indera manusia dengan adanya umpan balik (*feedback*) dari elemen bermain tersebut.

2. Elemen Kejutan (*The Element of Surprises*)

Kegiatan yang terjadi di *Bugis Junction Rhythmical water splash* adalah menarik perhatian anak. Hal ini disebabkan karena elemen kejutan yang terjadiberkala secara rhytmis meimbulkan atraksi yang menyenangkan dan dinantikan oleh anak–anak. Hal yang serupa (the element of surprises)

sebenarnya terjadi pula dalam atraksi kembang api yang dimainkan di Disneyland, yang membuat anak-anak tertarik dan betah untuk melihatnya. Bahkan event itu sangat dinantikan oleh anak-anak dan orang dewasa.

3. Ikatan Emosi (*Emotional Bond*)

Menurut hasil observasi, kolam ikan, kolam renang, dan air mancur merupakan atraksi-atraksi ruang yang memiliki ikatan emosi dengan anak. Ada beberapa elemen ruang publik yang memiliki karakter yang lebih "*puitis/poetic*" bagi anak-anak. Sebaliknya ruang yang gelap, sempit, dan lorong-lorong yang panjang cenderung dihindari oleh anak-anak karena menimbulkan rasa takut dan tersesat.

4. Faktor keselamatan dalam Bermain (*Safety In Play*)

Kejadian yang ditunjukkan pada headline Koran Jawa Pos Senin, 4 Juni 2007⁸ menunjukkan bahwa kehadiran ruang publik sebagai elemen bermain spontan tidak ditunjang oleh adanya faktor keamanan dan keselamatan dalam bermain. Hal-hal seperti ini memang terkadang tidak diantisipasi dan disadari oleh para perancang dan arsitek sebagai penggagas desain sebuah bangunan publik. Untuk itu pada kasus yang lain, tindakan preventif seperti menggagas elemen-elemen desain yang aman maupun menyediakan faktor keselamatan seperti menyediakan petugas sekuriti pada tempat-tempat yang rawan dan menarik anak untuk bermain sangatlah diharapkan untuk mendukung fenomena bermain di ruang publik.

8 Tentang jatuhnya seorang anak dari ketinggian 3 lantai karena tertarik untuk mencoba bermain dengan tangga berjalan di sebuah pusat perbelanjaan di kota Surabaya pada tanggal 3 Juni 2007.

PENERAPAN KONSEP “THE URBAN ZOO”: SEBUAH STUDI KASUS BAGI KAWASAN PECINAN DI SINGAPURA

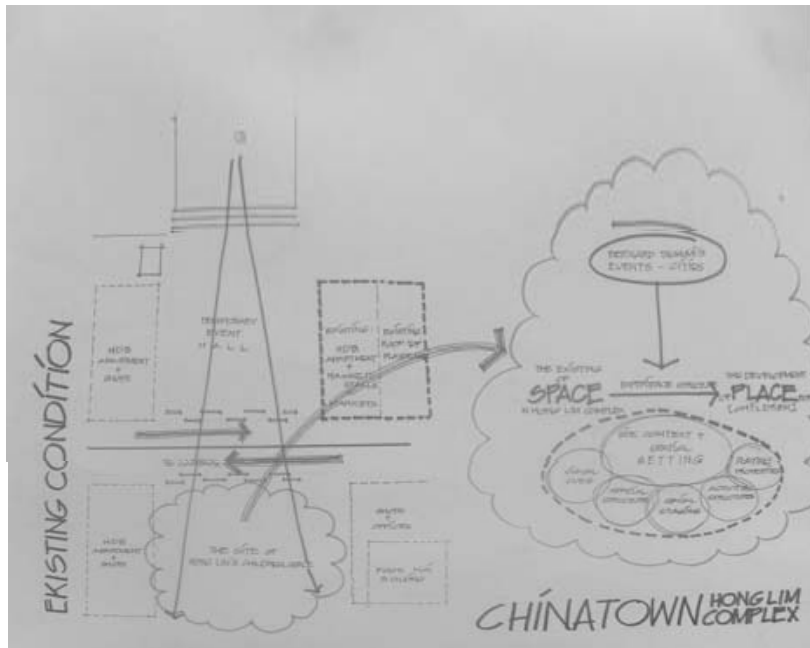
Kondisi Eksisting:

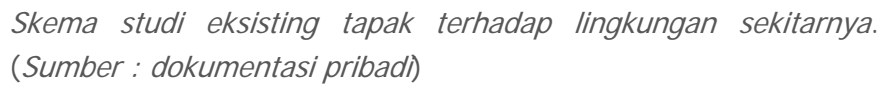


Eksisting Hong Lim Complex (sumber: dokumentasi pribadi)

Kawasan terpilih merupakan Hong Lim Complex, yang merupakan salah satu pusat atraksi yang terletak di jantung pecinan Singapura, terutama karena kawasan tersebut sangat terkenal karena makanannya yang murah dan enak. Hong Lim merupakan kawasan mixed-use yang terdiri atas pusat perbelanjaan (Chinatown Point), hunian dan pertokoan (High Density Building), Pujasera (Hong Lim Food Centre), Perkantoran dan private apartement (Hook Hai Building) serta berbatasan langsung dengan jalan raya yang cukup ramai sebagai salah satu penghubung kota yaitu South Bridge Road. Letaknya menjadi

batas yang menarik karma merupakan tepi batas dari distrik Chinatown yang berbatasan langsung dengan distrik Raffles Place.





Mengacu pada Masterplan Singapura 2007 yang bercita-cita menjadikan masing-masing distrik kota sebagai tempat yang nyaman untuk hidup, bekerja, dan bermain, maka dikembangkanlah sebuah konsep untuk membentuk sebuah nodes baru dikawasan pecinan/Chinatown yang mampu menggerakkan harapan yang dicita-citakan dalam masterplan tersebut.

Adapun kawasan pecinan dipilih, melihat adanya kenyataan yang cukup menarik selama pengamatan, dimana menurut data yang ditemukan langsung di lapangan, banyak manula yang tinggal di kawasan tersebut. Uniknya, karena kondisi banyaknya pasangan muda di Singapura yang bekerja namun memiliki anak, maka pada jam-jam kerja banyak anak – anak yang dititipkan pada kakek dan nenek mereka. Maka pada jam-jam tertentu kawasan ini menjadi kawasan yang cukup ramai dengan anak – anak, terutama di seputar ruang terbuka di depan Hong Lim Complex.



Melihat kawasan yang cukup ramai dengan banyaknya penggunaan dari berbagai lapisan masyarakat serta kendaraan yang belalu-lalang untuk mengakses Gedung Parkir dan jalan raya , makaruang publik Hong Lim sebenarnya belum dapat dikatakan memenuhi syarat sebagai sebuah areal untuk bermain.

Dengan menerapkan *invisible layers* untuk mewujudkan sebuah kawasan *Urban Zoo* dimana anak – anak dapat dengan leluasa bermain , maka diharapkan ruang publik dapat dikondisikan sebagai “*place*” bagi anak – anak. *Urban Zoo* sendiri sebenarnya adalah penerapan metafora pada ruang publik, seperti

anak bermain di kebun binatang, yang penuh dengan binatang buas sehingga berbahaya bagi anak – anak, sebagaimana kondisi eksisting Hong Lim Complex. Melalui konsep pengembangan yang baru, diharapkan penerapan *invisible layers* dapat mengakibatkan *Hong Lim Urban Zoo* menjadi *Invisible Playground* dalam ruang publik yang memperhatikan dan berpihak ada kepentingan anak.

RECLAIMING THE PUBLIC OPEN SPACE AS CHILDREN PLAYING SPACE THE URBAN ZOO

JUMP OUT OF THE BOX

The idea of the Urban Zoo is to create a new public space for children to play in the city. It is a place where children can play and learn about the city and its people. The Urban Zoo is a place where children can play and learn about the city and its people. The Urban Zoo is a place where children can play and learn about the city and its people.

The Urban Zoo is a place where children can play and learn about the city and its people. It is a place where children can play and learn about the city and its people. The Urban Zoo is a place where children can play and learn about the city and its people.



RECLAIMING THE PUBLIC OPEN SPACE AS THE PLAY AREA

The Urban Zoo is a place where children can play and learn about the city and its people. It is a place where children can play and learn about the city and its people. The Urban Zoo is a place where children can play and learn about the city and its people.

URA MASTERPLAN 2030: SINGAPORE AS THE PLACE TO LIVE, WORK, AND PLAY

TO MEET NEW NEEDS OF THE CITY IN THE NEEDS OF A SMART TOWN DISTRICT AREA

THE URBAN ZOO: NEW SPATIAL EXPERIENCE OF PLAYING AREA IN PUBLIC OPEN SPACE

Diagram: The Urban Zoo

HONG LIM OPEN SPACE AS THE URBAN ZOO



THE CONCEPTUAL IDEA - SUPERIMPOSITION OF INVISIBLE LAYERS

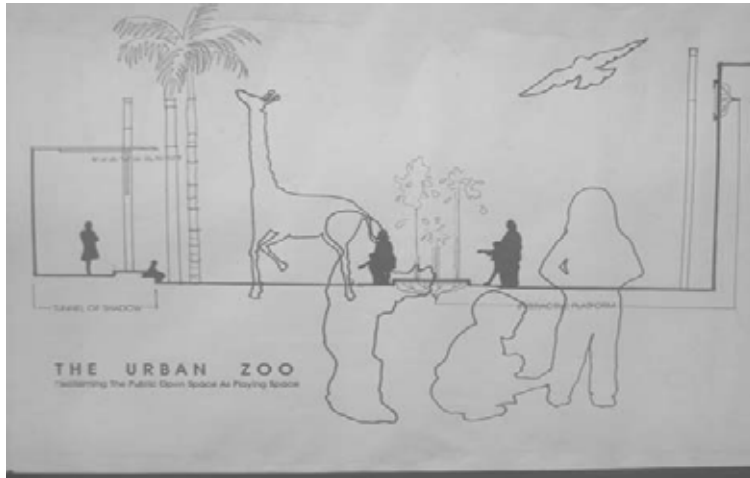
One of the conceptual ideas is to create a new public space for children to play in the city. It is a place where children can play and learn about the city and its people. The Urban Zoo is a place where children can play and learn about the city and its people.

The Urban Zoo is a place where children can play and learn about the city and its people. It is a place where children can play and learn about the city and its people. The Urban Zoo is a place where children can play and learn about the city and its people.

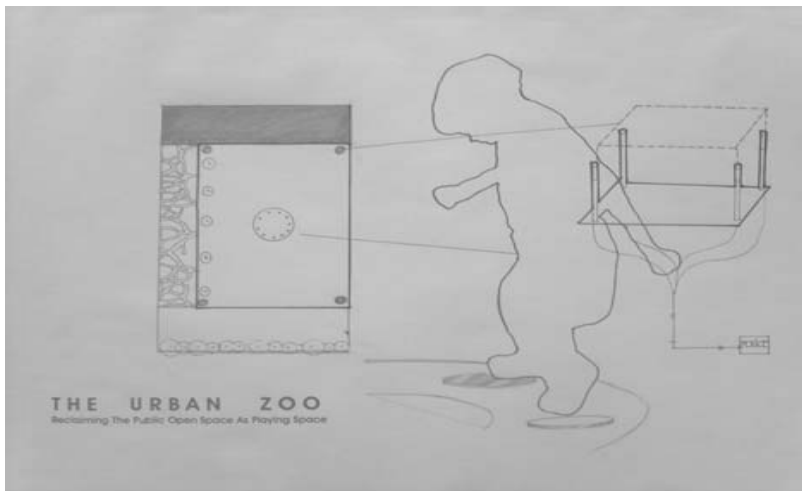
The Urban Zoo is a place where children can play and learn about the city and its people. It is a place where children can play and learn about the city and its people. The Urban Zoo is a place where children can play and learn about the city and its people.



Proposal Pengembangan Hong Lim Complex sebagai Urban Zoo
Kawasan Chinatown Point, Hong Lim Complex - Sumber :
Urban Redevelopment Authority (URA), Singapura



Landasan Interactive berupa rhythmical platform yang dikontrol secara digital yang menjadikan atraksi bermain yang atraktif pada ruang publik (Sumber: dokumentasi pribadi).

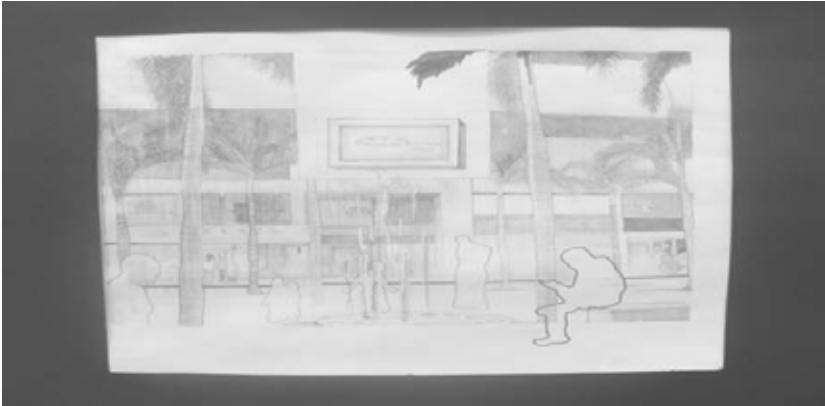


Melalui landasan interaktif yang diaplikasikan pada ruang public diharapkan ruang yang terbentuk berupa layer-layer ruang tidak

kasat mata yang dapat “dinyalakan” dan dimatikan “ sesuai fungsi ruang publik yang ingin ditampilkan. Sebagai elemen pendukung, desain lansekap berupa koridor berpelindung dan bangku taman di sekitar landasan akan menjadi elemen desain yang menopang aktivitas kegiatan anak bermain sekaligus menyediakan tempat bagi orang tua yang mengawasi anak-anak yang sedang bermain.

Karena memanfaatkan elemen air, maka perlu ditambahkan kamar mandi umum permanent di sekitar ruang public tersebut. Meskipun kawasan terpilih tidak masuk kawasan konservasi, *Urban Zoo* sendiri diharapkan dapat menjadi alternatif proposal desain yang santun dan menghormati kondisi eksisting tapak, yang terletak pada kawasan unik Pecinan, serta menghindari adanya vista yang mengganggu yang menghubungkan arah pandang *Chinatown Point* dan *Chinatown Square*.

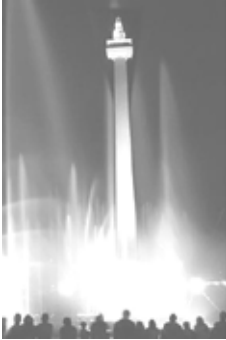
Namun pada sisi yang lain atraksi ruang yang baru diharapkan mampu mengikat pejalan kaki dari dan menuju Hong Lim , terutama pada jam-jam padat (jam istirahat makan siang dan jam lepas kerja), sehingga kawasan ini mampu pula menjadi *point of interest* baru yang mampu menjadi penghubung atau *linkage* yang menarik untuk dinikmati sebagai sebuah *Urban Zoo*.



Gambar artis 1 – *sumber : dokumentasi pribadi*



Gambar artis 2 – *sumber : dokumentasi pribadi*



5

PERANAN RUANG PUBLIK DALAM PERANCANGAN KOTA

5.1 Pendahuluan

Peranan ruang publik sebagai salah satu elemen kota *PERANAN* dapat memberikan karakter tersendiri, dan pada umumnya *RUANG PUBLIK* memiliki fungsi interaksi sosial bagi masyarakat, kegiatan ekonomi rakyat dan tempat apresiasi budaya. Secara langsung nilai komersial yang ditawarkan tidak begitu menjanjikan bagi investor yang berminat berkiprah menanamkan modalnya, karena masyarakat yang menggunakan ruang publik untuk usaha atau kegiatan sosial yang lain tidak memungkinkan ditarik pajak terlalu tinggi karena daya beli yang relatif rendah, sehingga tidak dapat diandalkan untuk pengembalian modal bagi investor secara langsung.

Perlu dipikirkan keterkaitan antara fasilitas pelayanan umum yang memiliki nilai komersial dengan ruang-ruang publik

secara sinergis. Dalam pasal 28 UU RI Nomer 26 tahun 2007 perlunya rencana penyediaan dan pemanfaatan ruang terbuka hijau dan nonhijau, penyediaan dan pemanfaatan prasarana dan sarana jaringan pejalan kaki, angkutan umum, kegiatan sektor informai dan ruang evakuasi bencana yang dibutuhkan untuk menjalankan fungsi wilayah kota sebagai pusat pelayanan sosial ekonomi dan pusat pertumbuhan wilayah.

Secara rinci dipertegas dengan pasal 29 yang merupakan kelanjutan pasal 28 bahwa proporsi ruang terbuka hijau pada wilayah kota paling sedikit 30% dari luas wilayah kota, dan proporsi ruang terbuka hijau publik pada wilayah kota paling sedikit 20%.

Karena pentingnya fungsiruang publik dalam perencanaan kota perlu diuraikan sebagai berikut (Darmawan, 2003).

- a. Sebagai pusat interaksi, komunikasi masyarakat, baik formal maupun informal seperti upacara bendera, Sholat led pada Hari Idul Fitri, dan peringatan-peringatan yang la'in; serta informal seperti pertemuan-pertemuan individual, kelompok masyarakat dalam acara santai dan rekreatif seperti konser musik >ang diselenggarakan berbagai televisi swasta atau demo mahasiswa yang menjadi pemandangan sehari-hari akhir-akhir ini dengan tujuan untuk menyampaikan aspirasi, ide-ide atau protes terhadap keputusan-keputusan pihak penguasa, instansi atau lembaga-lembaga pemerintah maupun swasta yang lain.
- b. Sebagai ruang terbuka yang menampung koridor-koridor, jalan yang menuju ke arah ruang publik tersebut dan ruang pengikat dilihat dari struktur kota, sekaligus sebagai pembagi ruang-ruang fungsi bangunan di sekitarnya serta

ruang untuk transit bagi masyarakat yang akan pindah ke arah tujuan lain.

- c. Sebagai tempat pedagang kaki lima yang menjajakan makanan dan minuman, pakaian, *souvenir*, dan jasa *entertainment* seperti tukang sulap, tarian kera dan ular, dan sebagainya.
- d. Sebagai paru-paru kota yang dapat menyegarkan kawasan tersebut, sekaligus sebagai ruang evakuasi untuk
- e. menyelamatkan masyarakat apabila terjadi bencana gempa atau yang lain. Sebaliknya, timbul dilema karena banyak investor yang mengincar ruang-ruang publik kota sebagai tempat bisnis. Secara langsung investor beranggapan bahwa pemanfaatan ruang-ruang publik kota tersebut secara langsung tidak banyak memberikan kontribusi yang berarti, sehingga banyak yang bersikeras untuk mengubah fungsi ekonomi yang lebih menguntungkan, contohnya: *département store* dibangun di kawasan alun-alun kota. Di masa mendatang pada setiap program yang akan merubah fungsi ruang publik dengan fungsi lain harus melalui proses yang melibatkan pendapat atau aspirasi masyarakat kota, dan mempertimbangkan Undang Undang baru Penataan Ruang.

Ruang publik yang menarik akan selalu dikunjungi oleh masyarakat luas dengan berbagai tingkat kehidupan sosial - ekonomi - etnik, tingkat pendidikan, perbedaan umur dan motivasi atau tingkat kepentingan yang berlainan. Kriteria ruang publik secara esensial ada tiga macam sbb :

- a. Dapat memberikan makna atau arti bagi masyarakatnsetempat secara individual maupun kelompok (*meaningful*).
- b. Tanggap terhadap semua keinginan pengguna dan dapat mengakomodir kegiatan yang ada pada ruang publik tersebut (*responsive*).
- c. Dapat menerima kehadiran berbagai lapisan masyarakat, dengan bebas tanpa ada diskriminasi (*democratic*). Siapa pun tanpa membedakan anak, dewasa, atau orang tua, kaya atau miskin, berpendidikan tinggi atau rendah, atasan atau bawahan, dapat memanfaatkan ruang publik kota untuk segala macam kegiatan baik individual atau berkelompok.

Kebebasan bagi masyarakat untuk melakukan kegiatan itulah kadang-kadang perlu pengendalian aktivitas-aktivitas yang terjadi, perlu pengaturan fungsi ruang, sirkulasi lalu lintas dan parkir kendaraan bermotor, perlu penempatan pedagang kaki lima dan sebagainya sehingga pengertian demokratik tidak diartikan sebagai kebebasan yang menyimpang dari harapan kita.

Secara langsung dari segi finansial, fungsi ruang publik tidaklah memberi kontribusi besar kepada investor, akan tetapi ruang publik merupakan salah satu pendukung kegiatan dalam perancangan kota yang harus dipertimbangkan, secara tidak langsung sangat mendorong perkembangan kawasan tersebut seperti contohnya dalam penelitian tentang ruang publik Simpang Lima.

Menunjukkan bahwa tiga kriteria diatas dapat dicapai dengan baik (Yolanda, 2002) Selanjutnya diperlukan penataan yang baik agar dapat tercapai keseimbangan di kawasan tersebut.

Sampai saat ini Pemerintah Kota, investor, pengembang *PERMASALAHAN (developer)*, dan masyarakat luas masih belum banyak *RUANG PUBLIK* menyentuh perancangan ruang publik Kota. Secara langsung *KOTA* Ruang-ruang publik belum dapat memberikan keuntungan secara finansial. Kadang-kadang Pemerintah Kota lebih merencanakan dan merevisi kembali Rencana Umum Tata Ruang Kota secara periodik, sehingga perencanaan yang lebih detail belum banyak terealisasi berdasarkan hirarkinya.

Padahal banyak sekali permasalahan ruang publik kota antara lain perubahan-perubahan fungsi taman kota menjadi fungsi. bangunan yang tidak terkendali, trotoar dipakai untuk pedagang kaki lima (PKL) sehingga mengganggu hak hak bagi pejalan kaki. masalah penataan parkir yang tidak pernah dipikirkan kelayakannya terutama di pusat-pusat fasilitas pelayanan umum, sehingga mengakibatkan macetnya transportasi kota.

Perencanaan ruang-ruang publik akan muncul pada produk Tata Ruang Kota yang lebih detail, misalnya pada Rencana TataBangunan dan Lingkungan (RTBL) atau Rencana Teknik Ruang Kota (RTRK) yang merupakan bagian dari Rencana yang lebih makro seperti RDTRK dan RUTRK. Perencanaan ruang publik biasanya tidak akan didesain selama perencanaan yang lebih makro belum ada. Hai inilah yang perlu dipahami oleh Pengelola Kota dan masyarakat pada umumnya.

Beberapa terobosan dilakukan oleh instansi-instansi yang berkompeten untuk mendesain ruang publik dalam Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan (RTBL) meskipun belum ada Rencana Detail Tata Ruang Kota (RDTRK)nya. dapat mengacu pada hirarki yang lebih makro seperti Rencana Umum Tata Ruang Kota

(RUTRK) yang ada. Hal ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan pedoman teknis dalam mengendalikan pembangunan yang sangat cepat.

Perencanaan ruang publik yang terkait dengan (RTBL) atau (RTRK) tidak mengacu pada Kriteria Desain Tak Terukur (*Non measurebte design criterios*) yang melibatkan peran dari masyarakat pengguna secara sungguh-sungguh, sehingga ruang-ruang publik yang didesain, banyak yang tidak sesuai dengan kenyamanan masyarakat pengguna. Dalam perencanaan ruang publik sering tidak dipikirkan ke depan tentang perawatan dan pengelolaannya.

Desain ruang- ruang publik yang dirancang dengan penekanan estetika dan bentuk yang rumit akan menyulitkan dalam perawatan. Bagaimana sistem pengelolaannya perlu dipikirkan, karena selama ini semua ruang publik dibebankan Pemerintah Kota. Metode pengelolaan inilah yang perlu dikembangkan menjadi metode kemitraan bersama masyarakat untuk berpartisipasi aktif dalam pengelolaannya.

Masih banyak ruang-ruang kota yang tidak berfungsi, (*unusage*) baik ruang kecil maupun ruang-ruang yang luas belum dimanfaatkan secara optimal serta belum disentuh untuk pengembangan ruang publik Kota. Sosialisasi pentingnya peranan ruang publik dalam meningkatkan kualitas ruang kota pada masyarakat perlu ditingkatkan, di samping memotivasi mereka untuk senantiasa peduli terhadap lingkungan ruang kota.

Pembangunan ruang-ruang publik di Indonesia masih belum banyak yang memikirkan tentang aksesibilitas bagi orang cacat atau orang yang memiliki kemampuan yang berbeda (*diffable*). Hal ini sangat dirasakan sekali bagi mereka, sehingga ruang geraknya sangat terbatas dan selalu

membutuhkan bantuan orang lain, ini tidak sesuai dengan keinginan hati nurani mereka yang ingin mandiri seperti layaknya orang normal.

Pemahaman tentang Perancangan Kota (*Urban Design*) oleh beberapa kalangan mahasiswa, praktisi maupun masyarakat masih rancu. Dalam praktik di lapangan berbagai aspek regional, kawasan maupun detail, fisik, sosial, ekonomi, budaya dan lingkungan menjadi bahan pertimbangan. Gosling dan Maitland (1984) dalam Hiddle B (1999) mengatakan bahwa perancangan kota merupakan jembatan antara perencanaan kota dan arsitektur (*Urban design as bridging the gap between planning and architecture*).

Perencanaan kota lebih menitikberatkan pada bentuk lahan (*land use pattern*) dan masalah sosial ekonomi, sedangkan arsitektur lebih pada perancangan bangunan (Conway.H dan Roentsh.R, 1994). Dari perbedaan itu muncul Perancangan Kota sebagai ilmu yang berperan merancang ruang-ruang publik (*the design of public spaces*).

It is concerned with the physical form of the public realm over a limited physical area of the city and that it there fore lies between the two well established design scales of architecture, which is concerned with the physical form of the private realm of the individual building, and town and regional planning, which is concerned with the organization of public realm in its wider context. (Frey, H; 1999)

Perancangan Kota (*Urban Design*) : menitikberatkan pengguna (*user*). Fasilitas pelayanan umum di lapangan, bentuk-bentuk aktivitas, infrastruktur dll. Karakteristik Perancangan Kota (*Urban Design*) sulit dibedakan dengan perencanaan kota

secara luas, sehingga beberapa konsep yang dikemukakan oleh Yokio Nishimura (1999) bahwa ada elemen-elemen *urban design* yang dapat membedakan dengan jelas dengan desain yang lain:

Bagaimana menentukan langkah awal untuk mengevaluasi kedudukan dan sejarah ruang-ruang kota tersebut? Pendekatan yang terbaik dalam *urban design* adalah 'mempertimbangkan aspek sosial yang berkaitan dengan ruang-ruang kota yang ada.

Urban design didasarkan pada persepsi dari ruang-ruang kota (*urban spaces*) sebagai objek yang dapat direkayasa atau dimodifikasi.

Sehingga perlu strategi yang dapat menciptakan bentuk yang melebihi keadaan semula, seperti usaha revitalisasi elemen peninggalan yang ada di kota dengan memperhitungkan perubahan fisik penting dan pengaruh terhadap kegiatan penghuninya. *Urban design* merupakan bagian dari kota, sehingga fungsi dari perancangan tersebut harus berkaitan dengan fungsi-fungsi bagian kota yang lain, dan secara menyeluruh merupakan bagian dari jaringan yang ada. *Urban design* dapat merefleksikan strategi kebijakan secara integral, sehingga tidak terjadi ketimpangan program dalam pembangunan. *Urban design* tidak hanya merupakan konsep estetika, tetapi suatu proses pengambilan keputusan termasuk aspek sosiologi kota dengan mengacu pada strategi global.

Oleh karena itu perencanaan kegiatan harus jelas tujuannya, berdasarkan prediksi pada masa mendatang .

5.2 Sistem Ruang Terbuka dan Tata Hijau

Sistem Ruang Terbuka dan Tata Hijau merupakan komponen rancang kawasan, yang tidak sekadar terbentuk sebagai elemen tambahan atau pun elemen sisa setelah proses rancang arsitektural diselesaikan, melainkan juga diciptakan sebagai bagian integral dari suatu lingkungan yang lebih luas.

Penataan sistem ruang terbuka diatur melalui pendekatan desain tata hijau yang membentuk karakter lingkungan serta memiliki peran penting baik secara ekologis, rekreatif dan estetis bagi lingkungan sekitarnya, dan memiliki karakter terbuka sehingga mudah diakses sebesar-besarnya oleh publik.

Manfaat

- (1) Meningkatkan kualitas kehidupan ruang kota melalui penciptaan lingkungan yang aman, nyaman, sehat, menarik dan berwawasan ekologis.
- (2) Mendorong terciptanya kegiatan publik sehingga tercipta integrasi ruang sosial antarpenggunanya.
- (3) Menciptakan estetika, karakter dan orientasi visual dari suatu lingkungan.
- (4) Menciptakan iklim mikro lingkungan yang berorientasi pada kepentingan pejalan kaki.
- (5) Mewujudkan lingkungan yang nyaman, manusiawi dan berkelanjutan.

5.3 Komponen Penataan

- (1) **Sistem Ruang Terbuka Umum** (kepemilikan publik aksesibilitas publik), yaitu ruang yang karakter fisiknya

terbuka, bebas dan mudah diakses publik karena bukan milik pihak tertentu.

(2) **Sistem Ruang Terbuka Pribadi** (kepemilikan pribadi–aksesibilitas pribadi), yaitu ruang yang karakter fisiknya terbuka tapi terbatas, yang hanya dapat diakses oleh pemilik, pengguna atau pihak tertentu.

(3) **Sistem Ruang Terbuka Privat yang dapat diakses oleh Umum** (kepemilikan pribadi–aksesibilitas publik), yaitu ruang yang karakter fisiknya terbuka, serta bebas dan mudah diakses oleh publik meskipun milik pihak tertentu, karena telah didedikasikan untuk kepentingan publik

sebagai hasil kesepakatan antara pemilik dan pihak pengelola/pemerintah daerah setempat, di mana pihak pemilik mengizinkan lahannya digunakan untuk kepentingan publik, dengan mendapatkan kompensasi berupa insentif/disinsentif tertentu, tanpa mengubah status kepemilikannya.

(4) **Sistem Pepohonan dan Tata Hijau**, yaitu pola penanaman pohon yang disebar pada ruang terbuka publik.

(5) **Bentang Alam**, yaitu ruang yang karakter fisiknya terbuka dan terkait dengan area yang dipergunakan sebesar-besarnya untuk kepentingan publik, dan pemanfaatannya sebagai bagian dari alam yang dilindungi.

Pengaturan ini untuk kawasan:

(a) **Pantai dan laut**, sebagai batas yang melingkupi tepian kawasan, menentukan atmosfir dari suasana kehidupan kawasan, serta dasar penciptaan pola tata ruang;

(b) **Sungai**, sebagai pembentuk koridor ruang terbuka;

(c) **Lereng dan perbukitan**, sebagai potensi pemandangan luas;

(d) **Puncak bukit**, sebagai titik penentu arah orientasi visual, serta memberikan kemudahan dalam

menentukan arah (tengaran alam).

(6) **Area Jalur Hijau**, yaitu salah satu ruang terbuka hijau yang berfungsi sebagai area preservasi dan tidak dapat dibangun.

Pengaturan ini untuk kawasan:

- (a) Sepanjang sisi dalam Daerah Milik Jalan (Damija);
- (b) Sepanjang bantaran sungai;
- (c) Sepanjang sisi kiri kanan jalur kereta;
- (d) Sepanjang area di bawah jaringan listrik tegangan tinggi;
- (e) Jalur hijau yang diperuntukkan sebagai jalur taman kota atau hutan kota, yang merupakan pembatas atau pemisah suatu wilayah.

iv. Prinsip-prinsip Penataan

Prinsip-prinsip penataan Sistem Ruang Terbuka dan Tata Hijau:

(1) **Secara Fungsional**, meliputi:

(a) **Pelestarian ruang terbuka kawasan**

Pendistribusian berbagai jenis ruang terbuka yang disesuaikan dengan kebutuhan tipologis fungsi/ peruntukan, sirkulasi dan elemen perancangan lainnya.

(b) **Aksesibilitas publik**

(i) Penciptaan integrasi sosial secara keruangan bagi semua pengguna (termasuk penyandang cacat

dan lanjut usia) pada berbagai ruang terbuka kawasan yang ada;

(i i) Penciptaan ruang publik yang dapat diakses secara terbuka (sebesar-besarnya) oleh publik

sehingga dapat memperkaya karakter dan integrasi sosial para pemakai ruang kota.

(c) **Keragaman fungsi dan aktivitas**

Penciptaan ruang yang dapat mengadaptasi dan mengadopsi berbagai aktivitas interaksi sosial

yang direncanakan, dan tetap mengacu pada ketentuan rencana tata ruang wilayah;

Penetapan kualitas ruang yang menyediakan lingkungan yang aman, nyaman, sehat dan menarik, serta berwawasan ekologis.

(d) Skala dan proporsi ruang yang manusiawi dan berorientasi bagi pejalan kaki

Penciptaan keseimbangan ruang terbuka atau pun ruang terbuka antarbangunan dengan tema

ramah bagi pejalan kaki sekaligus menghidupkan ruang kawasan melalui berbagai aktivitas pada

area pejalan kaki;

Penciptaan iklim mikro berskala lingkungan yang memberi kenyamanan dan keserasian pada area pejalan kaki.

(e) Sebagai pengikat lingkungan/bangunan

Penciptaan ruang terbuka sebagai sarana interaksi dan sosialisasi penghuni, atau pun ruang pengikat/penyatu antarbangunan kelompok bangunan.

(f) Sebagai pelindung, pengaman dan pembatas lingkungan/bangunan bagi pejalan kaki

Penciptaan ruang terbuka dan tata hijau sebagai pelindung, peneduh, maupun pembatas antarruang.

(2) Secara Fisik dan Nonfisik, meliputi:

(a) Peningkatan estetika, karakter dan citra kawasan

(b) Kualitas fisik

Perancangan lingkungan yang memenuhi kriteria kenyamanan bagi pemakai, kelancaran sirkulasi udara, pancaran sinar matahari, tingkat kebisingan, dan aspek klimatologi lainnya.

(c) Kelengkapan fasilitas penunjang lingkungan

Penyediaan elemen pendukung kegiatan seperti street furniture (kios, tempat duduk, lampu, material perkerasan elemen, dan lain-lain).

(3) Dari Sisi Lingkungan, meliputi:

(a) Keseimbangan kawasan perencanaan dengan sekitar

(b) Keseimbangan dengan daya dukung lingkungan

(c) Kelestarian ekologis kawasan

(d) Pemberdayaan kawasan

(i) Pengembangan potensi bentang alam sebagai unsur kenyamanan kota dengan merencanakannya sebagai ruang terbuka bagi publik;

Penekanan adanya pelestarian alam dengan merencanakan proteksi terhadap area bentang alam yang rawan terhadap kerusakan.

5.4 Tata Kualitas Lingkungan

Penataan Kualitas Lingkungan merujuk pada upaya rekayasa elemen-elemen kawasan yang sedemikian rupa sehingga tercipta suatu kawasan atau subarea dengan sistem lingkungan yang informatif, berkarakter khas, dan memiliki orientasi tertentu.

Manfaat

(1) Mencapai kualitas lingkungan kehidupan manusia yang aman, nyaman, sehat dan menarik, serta berorientasi kepada lingkungan mikro.

(2) Menyatukan kawasan sebagai sistem lingkungan yang berkualitas dengan pembentukan karakter dan identitas lingkungan yang spesifik.

(3) Mengoptimalkan kegiatan publik yang diwadahnya sehingga tercipta integrasi ruang sosial antarpenggunanya, serta menciptakan lingkungan yang berkarakter dan berjati diri.

(4) Menciptakan estetika, karakter, dan orientasi visual, dari suatu lingkungan.

(5) Menciptakan iklim mikro lingkungan yang berorientasi kepada kepentingan pejalan kaki.

Komponen Penataan

(1) **Konsep Identitas Lingkungan**, yaitu perancangan karakter (jati diri) suatu lingkungan yang dapat diwujudkan melalui pengaturan dan perancangan elemen fisik dan nonfisik lingkungan atau subarea tertentu.

Pengaturan ini terdiri atas:

(a) **Tata karakter bangunan/lingkungan** (built-in signage and directional system), yaitu pengolahan elemen-elemen fisik bangunan/lingkungan untuk mengarahkan atau memberi tanda pengenalan suatu lingkungan/bangunan, sehingga pengguna dapat mengenali karakter lingkungan yang dikunjungi atau dilaluinya sehingga memudahkan pengguna kawasan untuk berorientasi dan bersirkulasi.

(b) **Tata penanda identitas bangunan**, yaitu pengolahan elemen-elemen fisik bangunan/lingkungan untuk mempertegas identitas atau penamaan suatu bangunan sehingga pengguna dapat mengenali bangunan yang menjadi tujuannya.

(c) **Tata kegiatan pendukung secara formal dan informal** (supporting activities), yaitu pengolahan

secara terintegrasi seluruh aktivitas informal sebagai pendukung dari aktivitas formal yang diwadahi dalam ruang/bangunan, untuk menghidupkan interaksi sosial dari para pemakainya.

(2) **Konsep Orientasi Lingkungan**, yaitu perancangan elemen fisik dan nonfisik guna membentuk lingkungan yang informatif sehingga memudahkan pemakai untuk berorientasi dan bersirkulasi.

Pengaturan ini terdiri atas:

(a) **Sistem tata informasi** (directory signage system), yaitu pengolahan elemen fisik di lingkungan untuk menjelaskan berbagai informasi/petunjuk mengenai tempat tersebut, sehingga memudahkan pemakai mengenali lokasi dirinya terhadap lingkungannya.

(b) **Sistem tata rambu pengarah** (directional signage system), yaitu pengolahan elemen fisik di lingkungan untuk mengarahkan pemakai bersirkulasi dan berorientasi baik menuju maupun dari bangunan atau pun area tujuannya.

(3) **Wajah Jalan**, yaitu perancangan elemen fisik dan nonfisik guna membentuk lingkungan berskala manusia pemakainya, pada suatu ruang publik berupa ruas jalan yang akan memperkuat karakter suatu blok perancangan yang lebih besar.

Pengaturan ini terdiri atas:

(a) Wajah penampang jalan dan bangunan;

(b) Perabot jalan (street furniture);

(c) Jalur dan ruang bagi pejalan kaki (pedestrian);

(d) Tata hijau pada penampang jalan;

(e) Elemen tata informasi dan rambu pengarah pada penampang jalan;

(f) Elemen papan reklame komersial pada penampang jalan.

iv. Prinsip-prinsip Penataan

Prinsip-prinsip penataan Tata Kualitas Lingkungan:

(1) **Secara Fungsional**, meliputi:

(a) **Informatif dan kemudahan orientasi**

(i) Penciptaan suatu sistem kualitas lingkungan yang informatif sehingga memudahkan pengguna

kawasan dalam berorientasi dan bersirkulasi;

Perancangan tata visual yang menuntun dan memudahkan arah orientasi bagi pemakainya.

(b) **Kejelasan identitas**

Penciptaan sistem dan kualitas lingkungan yang memudahkan pengguna mengenal karakter khas lingkungannya.

(c) **Integrasi pengembangan skala mikro terhadap makro**

(i) Pengembangan kualitas lingkungan dengan mengintegrasikan sistem makro dan mikro yang dapat dirasakan langsung secara mikro oleh penggunanya;

Penetapan konsep kegiatan yang dapat mengangkat dan mewadahi kegiatan berkarakter lokal atau pun kegiatan eksisting ke dalam skenario pendukung kegiatan baru yang akan diusulkan, namun tetap terintegrasi dengan kegiatan formal berskala wilayah/nasional.

(d) **Keterpaduan/integrasi desain untuk efisiensi**

Keseimbangan, kaitan, dan keterpaduan, antara semua jenis elemen fungsional, estetis, dan sosial, sebagai pembentuk wajah jalan, baik di dalam kawasan maupun lahan di luar kawasan; Penempatan berbagai kegiatan pendukung pada ruang publik sebagai bagian dari elemen pembentuk wajah jalan atau wajah kawasan; Perancangan elemen pembentuk wajah jalan yang efektif agar memudahkan pemakai untuk

berorientasi dan bersirkulasi tanpa penggunaan papan penanda yang berlebihan.

(e) Konsistensi

Perancangan yang konsisten dan komprehensif antarpemanda dalam satu kawasan; Perancangan yang mempertimbangkan struktur ruang lingkungannya, terutama mengenai arus sirkulasi/pergerakan pemakai untuk meminimalisasi kebutuhan papan penanda yang berlebihan.

(f) Mewadahi fungsi dan aktivitas formal maupun informal yang beragam

Pengendalian berbagai pendukung kegiatan yang terpadu dan saling melengkapi antara kegiatan sektor formal dan kegiatan sektor informal pada berbagai ruang publik; Penciptaan ruang yang mengadaptasi dan mengadopsi berbagai aktivitas interaksi sosial yang direncanakan dengan tetap mengacu pada ketentuan rencana tata ruang wilayah; Penetapan kualitas ruang melalui penyediaan lingkungan yang aman, nyaman, sehat dan menarik, serta berwawasan ekologis.

(g) Skala dan proporsi pembentukan ruang yang berorientasi pada pejalan kaki

Penciptaan keseimbangan lingkungan fisik yang lebih berorientasi pada pejalan kaki daripada kendaraan, sehingga tercipta lingkungan yang ramah bagi pejalan kaki seraya menghidupkan ruang kota melalui berbagai aktivitas pada area pejalan kaki.

(h) Perencanaan tepat bagi pemakai yang tepat

Perencanaan penanda informasi/orientasi visual yang jelas dan tepat peletakkannya, dan diperuntukkan bagi jenis pengguna yang tepat juga, yaitu antara pejalankaki, pengendara sepeda dan pengendara kendaraan bermotor.

(2) **Secara Fisik dan Nonfisik**, meliputi:

(a) **Penempatan pengelolaan dan pembatasan yang tepat dan cermat**

Penempatan elemen harus mengupayakan keseimbangan, kaitan, keterpaduan dari semua jenis elemen pembentuk wajah jalan atau perabot jalan dalam hal fungsi, estetis dan sosial; Bila diperlukan, dapat diatur dengan pembatasan-pembatasan ukuran, material, motif, lokasi, tata letak, dan panduan lainnya;

Penetapan lokasi bebas papan reklame yaitu pada kawasan permukiman, cagar budaya/alam, pantai, kepulauan, penyangga lapangan udara, permakaman umum, damija dan jalur kereta api, jalur utilitas di bawah dan di atas permukaan gedung, serta gedung dan halaman sarana pendidikan, sosial, ibadah, cagar budaya, pemerintahan, energi dan utilitas, serta taman kota dan lapangan terbuka, sesuai denperaturan; Penetapan area pada detail bangunan yang bebas dari papan reklame seperti atap bangunan, dan lain sebagainya, sesuai dengan peraturan.

(b) **Pola, dimensi, dan standar umum**

Penataan elemen yang terpenting seperti penanda dan rambu sebagai bagian dari perabot jalan (street furniture), yang harus saling terintegrasi dengan elemen wajah jalan lainnya untuk menghindari ketidakteraturan dan ketidakterpaduan lingkungan; Pola, dimensi, dan standar umum penataan penanda dan rambu atau pun elemen lainnya, yang merujuk pada peraturan yang berlaku.

(c) **Peningkatan estetika, karakter dan citra (image)**

kawasan melalui:

Perpaduan berbagai karakter subarea dengan karakter kawasan yang lebih luas;

Penciptaan karakter kawasan dengan menonjolkan karakter setempat;

Penataan dan desain harus dapat menggabungkan beberapa elemen perabot jalan menjadi kesatuan fungsi dan estetika sehingga membentuk karakter lingkungan dan mencerminkan citra kawasan.

(d) Kontekstual dengan elemen penataan lain

Penciptaan suatu elemen dapat dianggap sebagai suatu seni untuk publik, sehingga memerlukan perencanaan yang komprehensif dan kontekstual antara desain elemen perabot jalan dan tata lansekap, serta antara tata bangunan dan lingkungan.

(e) Kualitas fisik

Penetapan desain yang memenuhi kenyamanan pemakai dan pejalan kaki, kenyamanan sirkulasi udara, sinar matahari, dan klimatologi.

(f) Kelengkapan fasilitas penunjang lingkungan

Penyediaan elemen pendukung kegiatan seperti street furniture (kios, tempat duduk, lampu, material perkerasan, dan lain-lain).

(3) Secara Lingkungan, meliputi:

(a) Keseimbangan kawasan perencanaan dengan sekitar

Penciptaan keterpaduan berbagai karakter desain sistem identitas dan orientasi antara kawasan perencanaan dan karakter kawasan yang lebih luas, yang dapat berintegrasi dengan karakter struktur lingkungan setempat.

(b) Pemberdayaan berbagai kegiatan pendukung informal

Pengendalian kegiatan pendukung terpenting dalam ruang kota, antara lain adalah kegiatan pedagang kaki lima (PKL) dan kegiatan pendukung insidental/temporer lain yang bersifat semiinformal, seperti festival, pasar hari-hari tertentu, dll., yang dapat memberi nuansa dan karakter khas kawasan.

(4) Dari Sisi Pemangku Kepentingan, meliputi:

(a) Kepentingan bersama antarpelaku kota

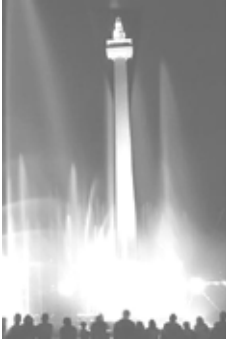
(i) Pendekatan penataan kegiatan khusus seperti PKL melalui prinsip kemitraan dan pemberdayaan dengan melibatkan berbagai pemangku kepentingan serta forum warga PKL;

(ii) Implementasi berbagai ide kemitraan dan pemberdayaan dari berbagai pelaku secara bersama dalam manajemen pengelolaan bersama ruang publik, atau pun elemen rancang kota lain.

(b) Berorientasi pada kepentingan publik

Penentuan berbagai insentif-disinsentif pembangunan dengan arah kompensasi berupa penyediaan berbagai fasilitas sebagai wadah bagi berbagai kegiatan

pendukung yang dapat menghidupkan ruang kota, seperti jalur pejalan kaki, arkade, ruang terbuka umum, atau pun fasilitas bersama.



6

KONSEP DASAR PERANCANGAN RUANG PUBLIK

6.1 Tatanan Ruang Publik

Pergeseran status sosial masyarakat karena keberhasilan masyarakat menyebabkan perubahan tuntutan kebutuhan fasilitas (lihat gb.3). Dengan demikian maka terjadi pula perubahan gaya hidup, kemudian akan terjadi pula pengembangan fasilitas pelayanan yang meningkat pula. Hal tersebut yang sering menyebabkan perubahan wajah lingkungan kota yang cenderung semakin padat, karena ketersediaan tanah yang tetap tidak berubah dimensinya. Ini berarti diperlukan pemikiran proyeksi ke depan untuk mengantisipasi persoalan tersebut.

Tatanan ruang (*order*) publik merupakan sesuatu yang memiliki ukuran yang tepat, semua bagian harus cocok dengan bagian yang lain, misalnya bagian sebelah kiri dengan yang sebelah kanan, bagian yang rendah dengan bagian yang lebih

tinggi, dengan susunan material yang berlainan, akan tetapi masih dalam suatu areal dan garis sumbu yang sama. Beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam perancangan ruang publik adalah:

a) Kasatuan (*Unity*)

Menurut Norberg-Schulz (1971) dalam Moughtin.C, 1992 mengemukakan konsepnya, bahwa pertama kali yang dipikirkan dalam mendesain adalah pusat-pusat lokasi kegiatan (*proximity*), arah dan tujuan jalan (*continuity*), dan arca yang terlingkupi (*enclosure*). Komposisi dalam perancangan kota adalah seni, kesatuan visual masing-masing elemen kota dengan menghindarkan semaksimal mungkin adanya perbedaan. Kembali kepada tujuan perancangan kota yang terpenting adalah menciptakan image kota yang kuat dalam struktur kota yang memiliki visual dan penataan organisasi ruang yang menyatu (Iynch.K, 1960).

b) Proporsi (*Proportion*)

Metode untuk menyusun tatanan ruang (*order*) yang menyatu (*unity*) dapat menggunakan metode proporsi dengan memberikan keseimbangan komposisi elemen-elemennya (Ching.D.K, 1979). Beberapa contoh proporsi antara lain suatu rumah tinggal dengan proporsi jendela yang sama bentuk dan dimensinya antara sebelah kiri dengan sebelah kanan bisa dikatakan simetri. Pintu utama sebagai elemen bangunan rumah tinggal atau apartemen dibuat pada dinding masif secara detail dan dikaitkan dengan elemen lain, maka akan membentuk proporsi. Dalam skala kota kita dapat melihat proporsi melalui penampakan garis langit (*skyline*), bangunan

mana yang menjadi *landmark* nya dan bagaimana komposisi dengan bangunan lain akan nampak pada *shilouete* kota tersebut (Spreiregen.P.D, 1965).

c) Skala dan Proporsi (*Scale and Proportion*)

Untuk objek dua dimensional seperti patung atau *sculpture* di tengah taman, pengertian proporsi ditentukan oleh faktor ketinggian dan lebar. Definisi proporsi kaitannya dengan penataan ruang publik berupa taman kota sedikit lebih kompleks, karena berhubungan dengan bagian struktur kota secara sinergis. Dengan kata lain sistem proporsi dapat diterapkan pada ruang publik sebagai bagian dari struktur kota secara keseluruhan

Perbedaan skala dan proporsi tergantung dari perbandingan dari dimensi dan proporsi ruang yang satu dengan yang lain (Cliff Moughtin, 1992),

d) Harmoni (*Harmony*)

Adanya sinkronisasi dan keserasian antara beberapa unsur yang berbeda, tetapi dapat tercipta suatu model atau gaya yang harmonis (Ching.D.K, 1979).

e) Simetri, Keseimbangan (*Symmetry, Balance*)

Simetri merupakan suatu penataan atau susunan elemen untuk mencapai komposisi yang lebih *rigid*. Kemudian kalau dikaitkan dengan keseimbangan (*balance*) menjadi salah satu ekspresi yang sederhana dan jelas dalam perancangan. Ada komentar bahwa sentuhan proporsi (*a sense of proportion*) dan pandangan yang seimbang (*balance outlook*) merupakan dua faktor yang dapat memberikan nilai tambah dalam desain. Simetri

formal (*forma! symmetry*), hal ini merupakan satu tipe keseimbangan yang mudah dilihat dan dimengerti, tetapi menimbulkan kesulitan dalam menyelaraskan antara fungsi ruang dalam dan ruang luar.

f) Ritme, Harmoni, dan Kontras (*Rhythm, Harmony, Contrasts*)

Ritme dalam ruang publik kota seperti halnya properti yang dijelaskan dengan analisis-analisis yang dapat dipertanggungjawabkan. Di samping itu merupakan produk kelompok-kelompok elemen seperti suatu penonjolan, ruang antara, aksent dan arah menuju suatu objek yang dapat ditunjukkan dengan deretan kolom-kolom atau pohon atau elemen lain sebagai pengarah. Keberhasilan desain ruang publik kota dari segi estetis apabila dapat menghindari kemonotonan, memiliki daya tarik dan aksentuasi. Beberapa ruang publik yang menyenangkan ditunjukkan dari bentuk-bentuk kontras yang berasal dari alam, sinar matahari dan bayangan (Ching.D.K, 1979) Harmonis dalam komposisi ruang publik kota merupakan upaya konfirmasi untuk mencapai konsistensi melalui beberapa pengulangan dari material, detail-detail tinggi rendah sebagai sentuhan dalam proses menciptakan kekompakan dalam menata komposisi kota (Ching.D.K, 1979; Sprengel.P.D, 1965).

Kontras dalam ruang publik kota merupakan pemanfaatan semaksimal mungkin lahan yang terbatas dengan unsur-unsur bentuk dan anti bentuk, bangunan dan ruang, jalan dan ruang terbuka publik, lansekap dengan perangkat keras dan lunak. Tanpa elemen-elemen yang kontras dan kejutan-kejutan, maka yang terjadi adalah pengulangan-pengulangan yang membosankan (Ching.D.K, 1979; Sprengel.P.D, 1965).

6.2 Manajemen Ruang Publik

Manajemen *Ruang* Publik kota merupakan pengamatan *RUANG PUBLIK* bagaimana orang gunakan semua bentuk ruang *RUANG PUBLIK* publik seperti jalan, taman, plaza. fasilitas transportasi umum.

Dari dulu para desain lebih memperhatikan masalah desain ruang publik secara fisik semata (Shirvani.H, 1985). Padahal kalau kita mau memperhatikan aspek manajemen akan memperoleh nilai lebih secara cepat. Bagaimana menciptakan, ruang publik tersebut menjadi hidup (*lively*), lebih nyaman aman dan menyenangkan.

Pengelola pusat keramaian (*downtown area*) seharusnya mengerti bagaimana menciptakan keamanan, kebersihan, kenyamanan, dan suasana hidup menarik para pengunjung. Secara rutin harus dirawat dan dibersihkan, memiliki tim keamanan atau satpam yang tangguh tetapi bersahabat, menawarkan makanan kecil sambil berbelanja yang lain, sering mengadakan pertunjukkan- pertunjukkan, promosi-promosi, menyediakan *sitting group* dimungkinkan adanya air mancur dan kenyamanan yang lain. Kalau ada pertanyaan apa yang dimaksud dengan Manajemen Ruang Publik ? Ada tiga aspek penting dari manajemen ruang publik yang dipakai di *Rockefeller Cerner USA* dalam Project for Public Spaces. Ine, 1994 sbb.

1. Memperhatikan pelayanan terhadap kota dalam hal perawatan (*maintenance*). Keamanan (*Security*) dan manajemen transportasi (*Transportation Management*).
2. Menciptakan suatu pasar di pusat kota yang menarik dengan toko penjual eceran yang berkualitas, program

kegiatan, acara-acara, promosi-promosi, pedagang kaki lima, pasar petani dan *coffee shops*.

3. Senantiasa meningkatkan desain ruang publik, termasuk pengembangan desain secara menyeluruh untuk menjamin terintegrasinya fungsi ruang menjadi menerus, disamping meningkatkan ruang publik yang lain seperti pelebaran trotoar, tempat duduk, pohon-pohon, informasi kios-kios.

Didalam pendekatan manajemen diperlukan persyaratan minimal meliputi antara lain (Darmawan, 2005):

1. Harus ada yang bertanggung jawab untuk memastikan ruang publik seperti plaza, jalan atau mal dalam keadaan yang baik dan menyenangkan bagi pengunjung yang datang memerlukan tempat tersebut.
2. Seluruh detail elemen yang ada harus senantiasa bersih, terawat, aman, dan nyaman setiap hari.
3. Ruang publik harus dibuat menarik, aktif, dapat meningkatkan spontanitas dan daya tarik bagi pengunjung di tempat tersebut.
4. Harus ada orang yang senantiasa memantau ruang publik tersebut untuk memastikan bahwa pembaharuan desain yang dibuat akan mendapat respon yang baik bagi pengunjung seperti lokasi tempat duduk, jadwal perawatan atau cara-cara pengamanan. Yang menjadi catatan penting bahwa manajemen kegiatan di beberapa kota seharusnya diteliti agar berbagai kegiatan yang diselenggarakan akan mencapai keberhasilan.

a. Program Perawatan Ruang Publik.

Untuk perawatan ruang publik dengan biaya murah harus dapat bekerja sama dengan para pedagang dan pemilik properti. Dengan kerjasama tersebut, biaya perawatan akari menjadi

ringan. Para pedagang dan pemilik properti akan berhubungan dengan perawatan terhadap zona kerja mereka. Cara lain untuk perawatan dengan biaya murah termasuk memindahkan tempat tempat sampah, perubahan waktu terhadap kebersihan jalan dan lingkungan dan pengambilan sampah, meningkatkan bisnis dengan memanfaatkan label sponsor pada fasilitas tempat sampah sekaligus untuk menambah keindahan tempat tersebut.

Beberapa organisasi pengelolaan pusat kota menghabiskan waktu berpikir untuk memperbaiki agar lebih baik tentang peraturan sanitasi kota dan meningkatkan pelayanan kota.

b. Keamanan

Masalah keamanan pusat kota sangat erat hubungannya dengan kriminologi. Pusat Kota dikatakan aman dan nyaman kalau pengunjung merasa nyaman berbelanja atau bekerja dan para pelaku bisnis percaya diri dalam melakukan aktivitasnya. Program keamanan pusat kota harus berhubungan dengan kedua aspek yakni masalah kriminal yang terjadi dan faktor-faktor yang berpengaruh terhadap persepsi orang tentang kriminal dan kenyamanan. Sering terjadi suatu kawasan pusat kota menjadi kosong, gelap, kurang petugas keamanannya yang berpengaruh terhadap orang berbelanja maupun pegawai yang bekerja di toko-toko tersebut.

Untuk mengatasi masalah keamanan tersebut biasanya dengan ditambah polisi patroli / satpam yang berjalan kaki dilokasi yang diamankan. Anehnya dalam penelitian, usaha tersebut tidaklah mengurangi jumlah kriminal (Project for Public Spaces. Iiic, 1994). Akan tetapi keberadaan patroli polisi yang berjalan kaki dilokasi kota dapat memberi rasa aman bagi pengunjungnya. Banyak program strategi dalam menjaga keamanan dipusat kota.

Kategori Program utama antara lain menekan keamanan bagi swasta atau umum, restrukturisasi atau penempatan pelayanan patroli keamanan, pengamatan keamanan bangunan dan penelitian ulang desain lingkungan merupakan program kegiatan dan informasi bagi umum untuk mencegah kriminalitas.

c. Peningkatan Perancangan Ruang Publik

Peningkatan perancangan dan manajemen areal pusat kota membutuhkan penanganan yang baik. Strategi manajemen dalam perubahan perancangan ruang publik meliputi dua aspek yakni 4 Review perancangan pengembangan areal utama pusat kota.

Peningkatan perancangan jalan-jalan, trotoar, taman taman dan plaza. Tugas utama bagi pengelola kota adalah pengembangan ekonomi yang pada umumnya mendorong dan menarik investor untuk menanamkan modalnya dalam pembangunan bangunan fasilitas pelayanan umum seperti: kantor baru, proyek perumahan, pusat perbelanjaan, tempat parkir, hotel, fasilitas-fasilitas kebudayaan.

Review desain merupakan salah satu proses desain bangunan baru atau rehabilitasi bangunan lama untuk menjaga agar dapat mempertahankan nilai properti tetap stabil/meningkat dibanding dengan properti yang ada di sekitarnya. Bangunan tersebut harus tetap memiliki karakter, berfungsi dan terintegrasi dengan pengembangan areal pusat kota secara menyeluruh. Organisasi swasta dapat memainkan peran dalam proses evaluasi dan memanfaatkan peluang pengembangan inovatif di area tersebut.

Sebaliknya organisasi sektor swasta tidak bisa berdiri sendiri tanpa dukungan pemda setempat, untuk mendapatkan

legalitas dalam proses review bangunan di lokasi tersebut. Peningkatan Kualitas Ruang Publik.

Peningkatan kualitas ruang publik tidak cukup hanya dengan merenovasi jalan, menambah tanaman ataupun pohon. Akan tetapi ada beberapa faktor lain yang mendasari perencanaan peningkatan kualitas ruang publik, salah satu diantaranya adalah faktor kenyamanan. Faktor kenyamanan menjadi penting karena dapat memberi kenikmatan bagi para pengguna faktor kenyamanan dapat dilakukan dengan memberikan fasilitas-fasilitas pada ruang publik seperti: tempat-tempat duduk yang terlindung dari sinar matahari, tempat-tempat pemberhentian yang nyaman untuk menunggu bus dsb. Kenyamanan juga bisa dicapai dengan melakukan pelebaran trotoar yang ada sesuai dengan kebutuh (Shirvani.H, 1985).

Faktor Pencapaian menuju tempat umum sangat penting terutama bagi pejalan kaki atau pemakai kendaraan bermotor- Misalnya, *transit mall* yang mempermudah orang menyeberang jalan dan memperlancar sirkulasi kendaraan/ bus(Rubcinstein,H, 1992). Vitalitas artinya bahwa ruang publik seharusnya lebih diramaikan dengan adanya cafe, pedagang kaki lima, dan kegiatan lain yang menggunakan ruang publik misalnya festival-festival yang akan menghidupkan suatu kawasan (Lynch.K, 1972).

6.3 Kesimpulan

Keberadaan anak sebagai pengguna arsitekur merupakan hal yang patut disadari dan diperhitungkan dalam perencanaan maupun perancangan ruang. Melalui aktivitas spontan bermain anak seperti yang telah diungkapkan , fungsi ruang publik akan menjadi lebih kaya dan lebih beragam.

Hal ini harus disadari melalui kualitas olahan perancangan ruang yang lebih baik dengan memperhatikan sisi – sisi kebutuhan anak tersebut.

Ruang Publik kota merupakan kebutuhan penting masyarakat yang dapat meningkatkan kualitas ruang kota. Seberapa besar fasilitas tersebut baik dari segi kualitatif atau kuantitatif tergantung dari kondisi sosial masyarakat penggunanya.

Semakin tinggi tingkat social masyarakatnya, semakin besar tuntutan fasilitasnya baik dari segi kualitatif maupun dari segi kuantitatif. Sebaliknya bagi masyarakat yang tingkat sosialnya rendah tidak terlalu banyakuntutannya. Dengan demikian kualitas ruang kota tergantung dari siapa dan bagaimana tingkat sosial mereka.



DAFTAR PUSTAKA

- Bachelard, Gaston, 2005, *Poetic of Space*, Unknown Binding.
- Damiani, Giovanni, 2003, *Bernard Tschumi*, Rizolli International Publication, New York.
- Dudek, Mark, 2005, *Children Spaces*, Elsevier, London.
- Dudek, Mark, 2000, *Kindergarten Architecture*, Spoon Press, London.
- Hall, Peter, 2006, dalam Metropolis Magazine, *The Principle of Play*, September 2006 edition, pp.108 – 111.
- Headline Harian Jawa Pos terbitan 4 Juni 2007, *Jatuh 13 Meter, Bocah Tewas*, p. 1
- Lee Mei Yin, Sandra dan Viray, JS Erwin, 2006, *Playing White*, dipresentasikan dan dipublikasikan dalam 4th Great Asian Street
- Symposium – Reclaiming The City, National University of Singapore, pp. 180 – 187
- Shirvani, Hamid, 1985, *Urban Design Process*, Van Nostrand Heinhold Company, New York.
- Soetjiningsih, 1995, *Tumbuh Kembang Anak*, Diktat Mata Kuliah Pediatri, Jurusan Kedokteran, Universitas Udayana, Bali pp.1- 40.
- Tschumi, Bernard, 2000, *Event Cities*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts/London, England pp. 1 – 203.

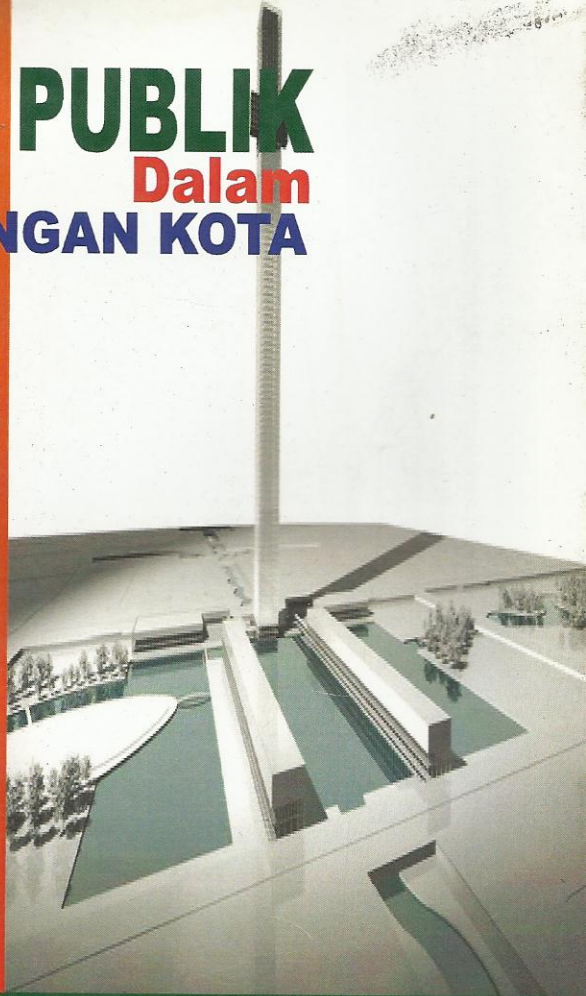
- Wonoseputro, Christine, 2007, *Children Learning Space As The Invisible Playground–Thesis Master of Arts in Spatial Design* , Nanyang Academy of Fine Arts/Huddersfield University, pp. 7 – 14.
- Woolfson, Richard C.(2001), *Bright Child*, Hamlyn

RUANG PUBLIK **Dalam** **PERANCANGAN KOTA**

Perancangan kota pada dasarnya merupakan kegiatan untuk mengatur ruang kota agar aktivitas kehidupan manusia dan lingkungan alam di sekitarnya berkembang secara harmonis dan bersifat lestari. Dua hal pokok yang menjadi azas pemanfaatan ruang di Indonesia yakni pertama, adanya tiga unsur penting dalam penataan ruang kota yaitu manusia beserta, aktivitasnya, lingkungan alam sebagai tempat, dan pemanfaatan ruang oleh manusia di lingkungan alam tersebut. Ketiga unsur ini merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan dan berada dalam keseimbangan, sehingga aktivitas manusia dalam rangka pemenuhan kebutuhan hidupnya harus memperhatikan kemampuan daya dukung lingkungannya yang berorientasi pada kehidupan yang berkelanjutan. Kedua, proses pemanfaatan ruang harus bersifat terbuka, efektif, partisipatif agar terwujud ruang yang aman, nyaman, produktif dan berkelanjutan.

Materi Pembahasan dalam buku ini adalah :

- Paradigma Baru Perancangan Kota
- Ruang Publik sebagai Elemen Perancangan Kota
- Ruang Publik Dan Kualitas Ruang Kota
- Peningkatan Kualitas Ruang Publik Kota
- Peranan Ruang Publik Dalam Perancangan Kota
- Konsep Dasar Perancangan Ruang Publik



Niniek Anggriani, lahir di Bandung, 24 Januari 1959. Lulus S-1 bidang Arsitektur di Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Gadjah Mada pada tahun 1984. Lulus S-2 di Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Gadjah Mada pada tahun 1996. Mulai tahun 1993 - sekarang, sebagai Staf pengajar pada Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan UPN "Veteran" Jawa Timur, dan mengampu mata kuliah Arsitektur Lingkungan, Pokok-pokok Perencanaan Kota, Arsitektur Kota, dan Urban Design.

ISBN : 978-979-3327-78-5

PENERBIT

YAYASAN HUMANIORA

Jl. Melati Gg. Apel No.6
Klaten 57412

email : humaniorapenerbit@yahoo.co.id